100 Páginas

Mande a sua frase ou desenho criativo e concorra a um PSP ou PS2. Os dois vencedores escolhem seus prêmios

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

PlayStation

Dicas & Truques para
www.europanet.com.br

1209 DICAS & TRUQUES

DETONADO ESPECIAL PSP

Winning Eleven 9

Dribles, opções traduzidas do japonês e as novidades do melhor futebol do PSP

EXCLUSIVO

Metal Gear Solid 4

Revelamos o visual e os detalhes do maior desafio que Solid Snake vai enfrentar no PS3

E mais 4 DETONADOS

- Darkwatch PS2
- Incredible Hulk PS2
- Total Overdose PS2
- Dino Crisis PS1

Lançamentos

- Urban Reign PS2
- Radiata Stories PS2
- Virtua Tennis PSP

Burnout Revenge

O sucessor que deixou a versão Takedown no chinelo. Conheça os desafios inéditos

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 81
Outubro 2005 • Ano 7 • Nº 81
Brasil R$ 6,90 • Europa €2,90

USE SEU
Quimono Vermelho
PARA DISFARÇAR O SANGUE.
Agora, se for fugir
USE CALÇAS MARRONS.

FábraQuinteiro★
Ninguém ficou FAMOSO por fugir DA BATALHA.
www.priston.com.br
PRISTON
Vai ENCARAR?
O melhor game 3D on-line do mundo.
Grátis até NOVEMBRO.
Powered by
CTBC
Published by
KAIZEN GAMES
Licensed by
yedang entertainment company

PlayStation

Outubro/2005

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redação
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor: Leandro Calçada
Editor-executivo: Júlio Wecchi
Redatores: Humberto Martinez, Nelson Alves Jr., Danilo Bastos, Felipe Azevedo e Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Caio Martinelli, Erick Melo, Gerson Tung, Giovanfi Tabolacci, José Júnior e Leandro Ciryllo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Makotron

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo
Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier e Flavia Pinheiro
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe,Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Trafego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122 (marcos.roberto@europanet.com.br)
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00xx1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica: Joelma Dantas (0xx11) 3038- 5104 – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro
Atendimento ao Leitor e Assinaturas:
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667 Fabiana Lopes (Coordenadora), Carla Dantas, Elisangela Harumi, Fernanda Fernandez, Julia Ianez; Juliana Ribeiro, Paula Hanne e Tamar Biffi
Administração: Cecilia Tomazelli (Gerente); Carlos Eli, Felipe Fonseca, Gustavo Castilho, João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mario, Renata Kurosaki e Vivian Regina

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Números anteriores - No jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C.,121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900,
Fone 0800-557667, FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ
Impressão: Prol Editora Gráfica

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

À galera

Temos aqui um terrível chefão a derrotar em todas as edições: descobrir quais as novidades em que você, prezado leitor, está interessado. E, olha, não é por nada não, mas você não dá moleza pra gente. Basta um pequeno descuido, uma capa com um jogo que não é tão legal assim, que alguns leitores praticam a pior das vinganças: não comprar a revista.

Mesmo sendo os líderes disparados do mercado, não queremos que nenhum leitor se afaste da gente uma edição que seja. Falar é bem mais fácil do que fazer. Para agradar aos nossos amados leitores, fizemos uma edição inteira que jamais verá a luz das bancas. Tudo porque no dia da revista entrar em gráfica, reportagens prontas, textos editados, arte caprichada, capa feita, eis que de repente, não mais que de repente, o Leandro Rodrigues (que todo mundo aqui chama de Sombra) descobre que foram divulgadas informações inéditas do *Metal Gear Solid 4*.

O Leandro (o Calçada) se desesperou. A revista pronta, só uns poucos acabamentos num final de sexta-feira. Reuniu a equipe. Era acreditar num certo bruxinho que veio de Londres, ou jogar tudo fora, inclusive o descanso de final de semana, reabrir a edição e fazer tudo de novo.

É nessa hora que se conhece a boa equipe e o empenho em agradar ao leitor. Que bruxinho que nada, que cinema que nada, dormir para que? O final de semana foi integralmente gasto em fazer a nova revista. O Leandro Calçada fez questão de escrever, ele mesmo, a reportagem de capa, no maior capricho até para justificar tanta mudança. O Welby largou o almoço de domingo com toda a família só para vir criar uma nova e sensacional capa. Só lamentou mesmo perder as palhaçadas do Pânico na TV, que ele adora.

Mas vida de jornalista é assim mesmo. A gente tem essa missão a cumprir. A alegria de sair na frente com uma reportagem bem legal vale qualquer esforço. Assim, numa próxima vez, quando vir uma capa da Dicas & Truques para PlayStation, tenha certeza de que atrás de cada imagem e de cada palavra há um mundo inteiro de empenho. Então, faça o favor de comprar logo, senão a gente vai sentir muito a sua falta.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

A equipe da Dicas & Truques
Esta é a galera que faz a maior revista de games do Brasil. Cada integrante usa uma arma secreta para detonar os games, descobrir as melhores dicas e descolar as reportagens mais quentes que você não encontra nem nas revistas gringas.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

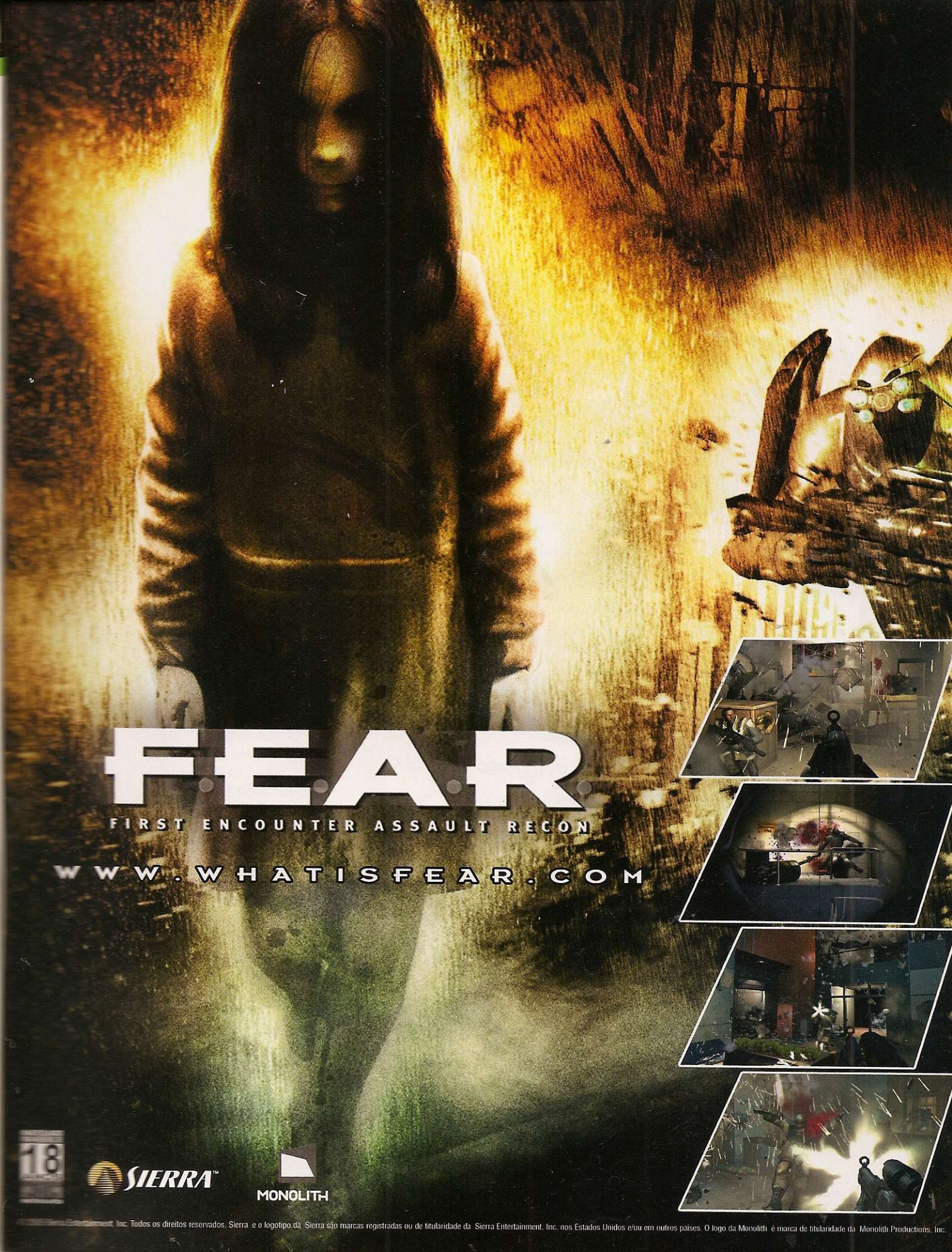
EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br



Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.

ÍNDICE

CAPA

Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots (PS2) 18

GERAL

Acessórios 82
Cartas 10
Garota PlayStation 50
Promoção 8
PSP na Web 78
News Station 12
Superteste 80

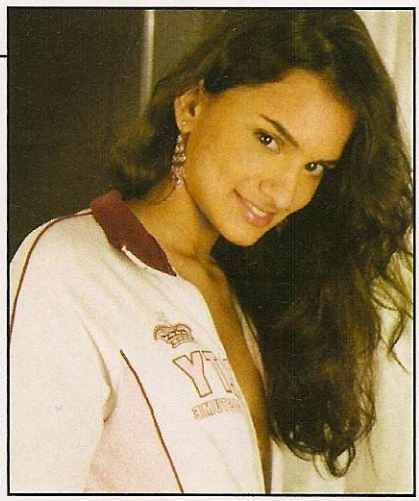


Foto: Nelson Alves Jr.

PREVIEWS (PS3)

MotorStorm 22
Possession 23

PREVIEWS (PS2)

Black 26
Driver: Parallel Lines 26
Karaoke Revolution Party 27
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots 18
Resident Evil 4 24

PREVIEWS (PSP)

Lord of the Rings: Tactics, The 28
Rockman Rockman 28

REVIEWS (PS2)

Brave:
The Search for the Spirit Dancer 32
Eye Toy: Play 2 31
InuYasha: Feudal Combat 34
Naruto: Uzumaki Ninden 34
Nascar 06: Total Team Control 30
One Piece: Grand Battle! 34
Radiata Stories 32
Scooby-Doo! Unmasked 36
Urban Reign 36

REVIEWS (PSP)

Ape Escape Academy 41
Burnout-Legends 38
Death Jr. 42
Death to Rights: Reckoning 42
NBA Street: Showdown 40
Virtua Tennis World Tour 40

DETONADOS & CIA

Burnout Revenge (PS2) 70
Darkwatch (PS2) 54
Dino Crisis (PS1) 72
Incredible Hulk: Ult. Destruction, The 58
Total Overdose (PS2) 44
Winning Eleven 9 (PSP) 64

DICAS (PS2)

Big Mutha Truckers 2 85
Delta Force: Black Hawk Down 85
Genji: Dawn of the Samurai 86
Harry Potter and the
Chamber of Secrets 84
Harry Potter and the
Prisoner of Azkaban 84
Harry Potter: Quidditch World Cup 86
Medal of Honor: European Assault 86
NCAA Football 06 86
Need For Speed: Hot Pursuit 2, The 86
Outlaw Tennis 86
Radiata Stories 86

Sega Sport Tennis 86
Street Hoops 87
Yu-Gi-Oh! the Duelists of the Roses 87

DICAS (PSP)

Bleach: Heat the Soul 85
Death Jr. 85
Fifa Soccer 85
Gretzky NHL 86
NFL Street 2 Unleashed 86

DICAS (PS1)

Castlevania Chronicles 88
Harry Potter and the
Sorcerer's Stone 84
Harry Potter and the
Chamber of Secrets 84
Medal Of Honor: Underground 88
Silent Hill 88
Spider-Man 88
Spider-Man 2: Enter Electro 88
Tomb Raider 4: the Last Revelation 88
Tony Hawk's Pro Skater 4 88

GAMESHARK (PS2)

187: Ride or Die 90
Darkwatch 90
Delta Force: Black Hawk Down 90
Evil Dead: a Fistful of Boomstick 90
Incredible Hulk:
Ultimate Destruction, The 90
InuYasha: the Secret of the
Cursed Mask 90
Medal of Honor: European Assault 90
Samurai Legend Musashi 90

GAMESHARK (PS1)

Dino Crisis 90

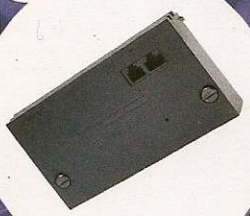
HK IMPORTS

Atendimento especializado para lojistas e assistências!

Super Promoção de Memory Card

Case de GameCube para rodar DVDs

Promoção de Modens 50001



Super Promoção de PSP

Confira nossa super Promoção de Consoles Playstation2 !

Televendas: (51) 3039-4444 ou 529-4444

compre através de nosso site:

http://www.hkimports.com.br

PROMOÇÃO SNAKE TIOZINHO

PROMOÇÃO ANTERIOR

DETONANDO OS CAVALEIROS

A promoção da edição 79 da **Dicas & Truques** teve a participação de 1.527 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado por criar uma frase contando como detonaria os Cavaleiros do Zodíaco. Já a Promoção 2 premiou um desenho mostrando a redação da **Dicas & Truques** detonando os Cavaleiros. A frase e o desenho foram premiados com um PS2 ou um PSP. Agora, confira os nomes dos dois ganhadores e veja se você é um dos grandes felizardos.

FRASE

COMO VOCÊ DETONARIA OS HERÓIS DOS CAVALEIROS DO ZODÍACO?

1º - Rodrigo de Oliveira e Silva
São Paulo/SP
Frase: "Colocando a música da abertura do desenho para eles ouvirem."
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

DESENHO

1º Wdson Sardenys Medeiros de O.
Jundiaí/SP
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

Ops! Erramos...
Na edição passada, não publicamos o segundo colocado da promoção Pedala, Galera!!!, da **Dicas & Truques** nº 78. Confira o nome e o desenho do felizardo:

2º Flávio Vitório de Siqueira
Suzano/SP
Prêmio: um PS2 ou um PStwo

PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando quais os problemas que Snake, de *Metal Gear Solid 4*, vai enfrentar na terceira idade. Confira a reportagem de capa na página 18. A frase mais criativa ganha um PS2 ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho que mostre Snake, de *Metal Gear Solid 4*, passando verdadeiros apuros como refém. O trabalho mais engraçado e criativo será premiado com um PS2 ou um PSP (você escolhe o videogame no cupom).

PS2 ou PSP. Escolha o seu prêmio no cupom

LEIA DO REGULAMENTO

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.**
2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de novembro de 2005** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase de até 11 palavras contando quais os problemas que Snake, de *Metal Gear Solid 4*, vai enfrentar na terceira idade.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho divertido que mostre Snake, de *Metal Gear Solid 4*, passando verdadeiros apuros como refém.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques** não serão devolvidos.
10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation** número 83, que estará nas bancas no dia 5 de dezembro de 2005. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 25 de fevereiro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.**
11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção

Marque com um **X** a promoção desejada e o prêmio que gostaria de receber caso seja o ganhador.

Envie o cupom até 5 de novembro de 2005. **1** ☐ **2** ☐ **PS2** ☐ **PSP** ☐

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Quais os problemas que Snake, de *MGS4*, vai enfrentar na terceira idade? (até 11 palavras)

_____

_____

_____

É Memória que não acaba mais...

MAX MEMORY

datel

Porque se limitar?

Use 16MB, 32MB, 64MB de memória.

PRODUTOS ORIGINAIS DATEL / ACTION REPLAY, FABRICADOS NA INGLATERRA, TECNOLOGIA TOSHIBA E SAMSUNG, COM TODA GARANTIA DE UMA DAS MAIORES EMPRESAS DO MUNDO EM ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES.

Garantia datel 100

Para sua segurança, exija sempre o selo Datel e o Certificado de Garantia Datel 100 dias

Novos Telefones : (11) 5535-2698 ou 5049-0810

Site: www.datelmaxmemory.com • e-mail: datelmaxmemory@yahoo.com.br

Descubra o Action Replay Max

São Paulo

ELETROMIL
SP-CAPITAL
(11) 3362-2306

GAMEONE
CAMPINAS
(19) 3236-6059

PLASH
São Paulo
(11) 5077-1441

CDR Station
RIBEIRÃO
(16) 3911-1522

AD.GAMES
SP-CAPITAL
11-2218674

Outros Estados

FIVASON
RIO JANEIRO
(21) 2445-1123

SHARK
FORTALEZA
(85) 3281-1405

REVOLUTION
PORTO ALEGRE
(51) 3268-3427

GBA
VITÓRIA
(27) 3324-9891

XTREME
CURITIBA
(41) 3232-0605

SESSÃO
CRICIÚMA – S.C.
(48) 433-9741

BITS Games
B.HORIZONTE
(31) 3271-9414

SUPERGAMES
BRASÍLIA
(61) 3443-1300

Fala, galera!

por Julio Wecchi

Videogame é instrumento de diversão, não de tortura. Se você está arrancando os cabelos, mande a sua dúvida e confira a resposta aqui

Só se for em primeira pessoa

Tenho 34 anos e sou louco por jogos de ação em primeira pessoa. Gostaria que vocês publicassem uma lista com títulos do PS2 neste estilo. Obrigado!
José Ricardo Geremias
Atalanta/SC

Há muitos games de ação em primeira pessoa para o PS2, José. Por isso, confira os dez melhores, recomendados pela **Dicas & Truques**: *Darkwatch*, *Medal of Honor: European Assault*, *Medal of Honor Frontline*, *TimeSplitters: Future Perfect*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Goldeneye: Rogue Agent*, *Delta Force: Black Hawk Down*, *Unreal Tournament* e *Quake 3*.

Rapper suicida

E aí, galera? Não consigo completar a missão Madd Dogg, do *GTA San Andreas* (PS2). Um maluco se joga do prédio e a fase acaba. O que eu devo fazer?
Thiago Matos Dias
Ribeirão Pires/SP

Thiago, seu objetivo é justamente salvar o maluco. Para isso, pegue a caminhonete e estacione-a no ponto indicado no game. Posicione o veículo de ré, de forma que Madd Dogg caia sobre os caixotes da carroceria, depois leve o suicida até a clínica, tomando muito cuidado durante o percurso.

Superpríncipe

Olá! Vocês poderiam publicar os códigos de GameShark para *Prince of Persia: Warrior Within*, do PS2? Preciso de uma mãozinha.
Jonas Silvério
Guarulhos/SP

Com uma ajudinha do GameShark, até as lutas mais difíceis de Prince of Persia se tornam divertidas

Mãozinha? Pode levar o braço inteiro. Aqui estão os melhores códigos para o GameShark 2 4.0 ou superior:

Código mestre
980AF40C 78D028E6
2816ED40 FB6D7A82
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED65 831B7A5A
282BC337 78426965
282BC3A5 0CA57A65
Energia ilimitada
2816EDD8 FB3A95A0
2816EDED 6D3AACD4
Areia ilimitada
2816ED72 FB3A43E5
2816EDA1 6D3AFA88
Todos os poderes das Areias do Tempo
2816EDF7 6F960F3E
2816ED54 6D3A4364
Um único golpe detona os chefões
283D9C03 0CD9ECF8

Medalha sem honra

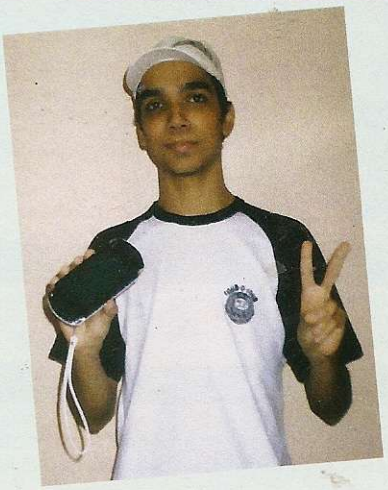
Gosto muito de jogar *Medal of Honor Frontline*, do PS2. No momento, estou precisando de algumas trapaças para o game. Vocês podem me ajudar?
Juan Cardoso Youlart
Pouso Alegre/MG

Agora ficou fácil detonar o primeiro *Medal of Honor* do PS2. Confira na página ao lado as dicas mais quentes para o jogo:

Mira precisa, munição infinita, invencibilidade... Não tem código pra terminar o jogo sozinho não?

Ganhador do primeiro PSP da Dicas & Truques exibe o prêmio para a galera

O carioca Diego Soares Lima foi o primeiro leitor da **Dicas & Truques** a ganhar um PSP da revista. O cara participou da Promoção Chamequinho, da edição 73, e garantiu o primeiro lugar na categoria Frases. Para participar, os leitores enviaram frases criativas com até 11 palavras contando que poderes especiais os personagens da Turma do Clube do Chamequinho deveriam ter para se tornarem heróis de um game. O Diego respondeu: "A turma tornaria reais desenhos e dobraduras criados no papel Chamequinho." Ele ficou tão feliz com o videogame de bolso que fez até questão de mandar uma foto para a redação. Parabéns pela criatividade, Diego!



– Senhas da guerra
Acesse o item Options, no menu, e localize a Enigma Machine. Use a máquina para digitar as senhas a seguir, mas lembre-se, os truques só funcionarão durante o jogo depois que você ativá-los na opção bônus.
Mira mais precisa: LONGSHOT
Inimigos não causam danos: BULLETZAP
Missão Storm in the Port: ORANGUTAN
Missão Needle in a Haystack: BABOON
Missão Several Bridges Too Far: CHIMPNZEE
Missão Rolling Thunder: LEMUR
Missão The Horten's Nest: GORILLA
– Moleza no front
Pause o jogo e pressione os comandos abaixo:
Invencibilidade:
■, L1, ●, R1, ▲, L2, SELECT, R2
Munição infinita:
●, L2, ■, L1, SELECT, R2, ▲, SELECT

Noite alucinada

Olá, pessoal! Publiquem por favor os códigos de GameShark para *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*, do PS2.
Paulo Henrique
São Paulo/SP

Seu pedido é uma ordem, Paulo. Confira todos os códigos do game na página 90, na seção de GameShark. Tem energia ilimitada, todas as armas e muitos outros segredos.

Jogar na raça é legal, mas quando o jogo resolve abusar da dificuldade, só há uma solução: trapacear

Luta livre sem moleza

Preciso dos truques para *Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood*, do PS2. Não consigo evoluir no game...
Fernando Dagan Chusyd
São Paulo/SP

Fernando, infelizmente não há nenhum truque para este jogo. Você precisa detonar o modo Career na raça para liberar todos os vídeos e a opção de jogar o modo com qualquer lutador. A única solução, neste caso, é usar um GameShark. Por isso, se você tiver a versão 4.0 ou superior do acessório e não quiser enfrentar todas as lutas na raça, use os códigos a seguir:

No videogame, pelo menos, a luta livre não é combinada. Truque para vencer fácil não rola

Código mestre
983CDED8 7881A6A6
Vídeos e extras liberados
280E32AF F7157A56
280E32B1 6DAC7A65
280E32DE 40137A0C
Dinheiro ilimitado
2849017C 1CD1A03E
– Truques para o jogador 1
Energia ilimitada
284FAC62 0CA5D32D
Golpe mortal
D84FAC62 0CC67A65
184FAC62 0CA57A56
Turbo ilimitado
284F212E 0CA5A9B6

Lado trapaceiro da Força

Fala, galera! Gostaria que vocês publicassem os macetes para *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*, do PS2. Não tenho GameShark.
Weric Estevam Barbosa
São Paulo/SP

Sem problemas, Weric! Entre no menu Option do game e coloque um dos códigos abaixo:
Energia ilimitada: XUCPHRA
Modo Super Sabre: SUPERSABERS
Força ilimitada: KAIBURR
Todas as missões extras: NARSHADDAA
Galeria de arte completa: AAYLASECURA
Todas as arenas liberadas: TANTIVEIV

Entre em contato!
Mande a sua dúvida para:
Fala, Galera!
Endereço: Rua MMDC, 121 - Butantã
São Paulo/SP – 05510-900
E-mail: playstation@europanet.com.br
FAX: (0xx11) 3819-0538
– Sua resposta será publicada somente nesta seção.

ZERO ZERO GAMES
Tudo para o seu Vídeo Game
PlayStation
Tudo em até 6 vezes
PSP, PS2, X BOX, GAME CUBE, GAME BOY, NINTENDO DS
Consoles
Assistência Técnica
Jogos Originais
Promoção PSP e Play 2 Slim
Confira!!
GARANTIA TOTAL
Sedex para todo o Brasil
TEL 3265-7086
ENDER. LOJA. AV. PAULISTA 1.114 LJ 86

Konami – A empresa foi a primeira a mostrar algo concreto rodando diretamente do hardware do PS3. E melhor: para provar que a demonstração não era um CGI, o próprio Hideo Kojima controlou os ângulos de câmera na frente de um seleto grupo de jornalistas na Tokyo Game Show. O produtor deixou claro que a demonstração rolava em tempo real.

Texto: Nelson Alves Jr.
Fotos: Dan Govoni/UOL Jogos

Tokyo Game Show

Muitas boas notícias para os fãs do Play na maior feira de games do Japão que rolou em setembro

Setembro foi um período de surpresas no mundo dos jogos. Tudo por conta da Tokyo Game Show, uma gigantesca feira de games que rola anualmente no Japão. Novidades foram apresentadas aos montes, incluindo um trailer de *Metal Gear Solid 4* (leia o preview na página 18), game em produção para o PS3.

Mostrando que ainda tem fôlego, o PS2 atraiu a atenção do público com muitos títulos de peso. Dos anunciados, destacaram-se *Tourist Trophy*, um simulador de motos em produção pela Polyphony Digital, a mesma de *Gran Turismo*; o RPG *Xenosaga III*; e o novo episódio da série *Ace Combat*, o simulador *The Belkan War*.

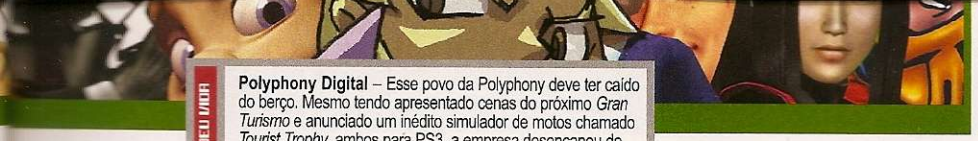
O PSP também não ficou para trás. Merece destaque o anúncio de um remake em 3D do primeiro *Ghouls 'n Ghost*, da Capcom, mas a lista de novos jogos para o portátil inclui *Street Figjhter Alpha 3: Double Upper*, *Katamari Damacy*, *Suidoken I & II* e *Rockman Rockman*, outro remake da Capcom.

Tradicional em RPGs, um dos gêneros mais populares no Japão, a Square Enix montou um estande de respeito

Entre os jogos já anunciados para o PS3, destaca-se Tourist Trophy, da mesma produtora de Gran Turismo

No Japão, assim como aqui no Brasil, a galera curte mesmo é uma boa disputa de Winning Eleven

O PS3 foi exibido novamente, mas nenhum console foi liberado para testes. Jogo rodando no PS3, só MGS4 no estande da Konami



PERDEU DVD?

Polyphony Digital – Esse povo da Polyphony deve ter caído do berço. Mesmo tendo apresentado cenas do próximo *Gran Turismo* e anunciado um inédito simulador de motos chamado *Tourist Trophy*, ambos para PS3, a empresa desencanou de falar sobre a versão para PSP da série *Gran Turismo*. Anunciado em 2004, nada mais foi mostrado desde então.

MERCADO

GRAND THEFT AUTO 4 EM PRODUÇÃO

Ok, a gente sabe que não é exatamente uma novidade. Afinal, era apenas uma questão de tempo até a Rockstar anunciar a produção de um novo *GTA*. Mas, assim como você, a galera aqui na redação ama a série, então nada mais justo do que comemorarmos juntos. Após receber o kit de desenvolvimento do PS3, a produtora divulgou que já começou a trabalhar numa engine nova para a saga. Segundo a produtora, "a idéia é criar uma cidade em que tudo, incluindo as pessoas, interajam como na vida real."

Dante de cara nova

Pelo jeito não só a geração de consoles é nova, mas também seus protagonistas. Mais uma vez um herói ressurge das cinzas nas páginas da revista japonesa *Famitsu*. Ele é Dante, o protagonista da série *Devil May Cry*, que vai estrear no PS3 de cara nova. Aceita uma opinião? A gente prefere o antigo. De qualquer forma, repare no tamanho dos cenários. São colossais!

Chefe da Valve critica PlayStation 3

A melhor parte de uma nova geração é justamente o falatório que ela gera. Numa entrevista ao site 1up, Gabe Newell, o chefão da produtora de *Half-Life*, criticou a dificuldade de se programar para o PS3. Pior: o chefão acredita que o console será o próximo Saturn, referindo-se ao projeto fracassado da Sega, lançado nos anos 90.

BLU-RAY DO PS3 CUSTARÁ US$ 100 POR CONSOLE

Ao menos é o que afirmam alguns sites especializados: cada leitor de discos Blu-Ray do PS3 deve custar à Sony cerca de US$ 100. Se for mesmo verdade, já dá pra imaginar o preço nada amistoso que o console terá. Vale lembrar que a empresa não se comunicou a respeito, nem divulgou ainda qual será o preço do PS3.

GUERRILA DESMENTE KILLZONE NO PS3

Uma pequena confusão envolvendo um fã e o site Gamespot fez a produtora Guerrila sair da toca. Um fã enviou uma mensagem ao site dizendo ter entrado em contato com a empresa para atestar a veracidade da demo de *Killzone 2*, exibida na demonstração do PS3 que rolou na E3, a maior feira de games do mundo. O cara queria saber se aquilo era uma cena em computação gráfica ou parte do jogo, ao que a produtora respondeu: "o jogo está tão impressionante quanto a demo". Até aí nada demais. A questão, segundo Alastair Burns, da Guerrila, é que a suposta troca de e-mails nunca ocorreu. As mensagens publicadas no site são falsas e, para piorar, ele sequer confirma que o jogo esteja sendo produzido para o PS3. "Não fizemos nenhum anúncio oficial sobre nossa safra atual de jogos." Sinistro...

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

LA6508 original: *a partir de* R$ 39,90

Unidade óptica para Play2 Slim: *a partir de* R$ 59,90

BA5815 para Play2: *a partir de* R$ 14,00

MODEM + HD 80GB PARA PLAY2: *a partir de* R$ 350,00

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

PREMIAÇÃO

Indicados nomes para a calçada da fama dos games

Como no cinema, a calçada da fama dos games premia não só os criadores dos jogos, mas também seus personagens

Já estão no site www.walkofgame.com os nomes dos indicados à calçada da fama dos games. A votação rola durante o mês de outubro e os vencedores ganham o nome estampado no luxuoso Metreon, de propriedade da Sony, localizado em São Francisco. O site premia sempre um criador e um personagem que fez história na indústria de jogos. Este ano a lista é vasta e inclui personalidades como John Carmack (*Doom*), Peter Molyneux (*Black & White*), Will Wright (*The Sims*), Toru Iwatani (*Pac-Man*), Sid Meier (Civilization), além dos personagens Lara Croft, Pitfall Harry e a toda a galera de *Street Fighter 2*, entre outros.

GATAS VIRTUAIS

VIDEOGAME TIRA A ROUPA NA PLAYBOY

Tala, de Darkwatch, é uma das oito gatas dos games que vão dominar a Playboy americana de outubro

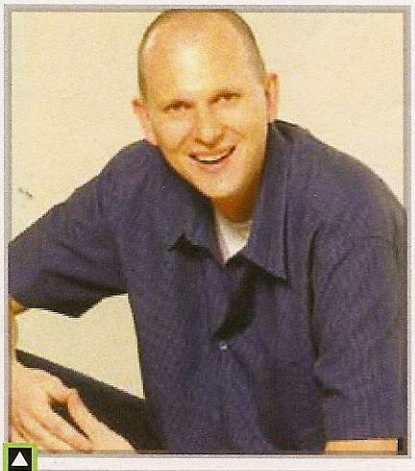
Pela segunda vez em sua história, a revista masculina norte-americana *Playboy* fará um ensaio de nu com heroínas dos games. O primeiro ensaio neste estilo saiu em 2004 e o sucesso foi tanto que a *Playboy* resolveu repetir a dose. As oito musas virtuais que sairão na edição de outubro são: Jacqui (*Blitz: The League*), Carla Valenti (*Indigo Prophecy*), Cassidy e Tala (*Darkwatch*), Alexa (*50 Cent: Bulletproof*), Oracle (*God of War*), Avalon (*Hellgate: London*) e Faeri Queen (*Playboy: The Mansion*).

HARDWARE

SONY TROCA FONTES DO PSTWO

Se você comprou o modelo compacto do PS2 recentemente, cuidado. A Sony admitiu que algumas unidades do PSTwo fabricadas entre agosto e dezembro de 2004 podem apresentar problemas na fonte de alimentação. Os modelos que apresentaram a falha possuem o código de identificação SCPH70002, 70003 e 70004. O problema foi detectado pela Sony após o componente de um usuário norte-americano ter derretido durante o uso. Incidentes menores, mas ainda envolvendo a mesma fonte do PSTwo, foram confirmados na Europa, Oriente Médio, África e Oceania. A empresa lançou o site www.ps2ac.com apenas para atender os clientes que quiserem efetuar a troca gratuita, mas o Brasil, para variar, ficou de fora.

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS



Com a unificação, Phill Harrison se tornou o chefão de todas as produtoras de games da Sony no mundo

Sony unifica estúdios de produção

A partir do mês de setembro, deixaram de existir oficialmente os estúdios de desenvolvimento de games da Sony dos Estados Unidos, Europa e Japão. A trinca de empresas agora está unificada em uma única produtora, designada Sony Computer Entertainment Worldwide Studios. A empresa, que centralizou os esforços de criação de jogos da Sony, está a cargo de Phil Harrison, que comandava o estúdio de produção europeu. Segundo o presidente da SCE Ken Kutaragi, a idéia é fortalecer a produção de games para as plataformas PSP e PS3.

RANKING DA IDF2

Confira a lista com os dez primeiros gamemaníacos nos rankings da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento. Para saber mais sobre os melhores do *Winning Eleven*, acesse www.digitalstadium.com.br. O ranking dessa edição foi feito com base na classificação do dia 15 de setembro.

Posição	Jogador	Pontos
1	Sidney Paulo Abbud	995
2	Guilherme Larsson	626
3	Rodrigo Pires	545
4	Leandro Pigatti	438
5	Fábio Moura	328
6	José Domingos Filho	317
7	Anderson Faustino	275
8	Luiz Gustavo Pacces	269
9	Thiago Cavalcanti	235
10	Edivaldo Cardoso	219

Posição	Jogador	Aproveitamento
1	Gustavo Gonçalves	2,92
2	Andreson Faustino	2,81
3	Danilo Barros	2,79
4	Fábio Duraes	2,72
5	Sandro Basso	2,61
6	Leandro Maçol	2,53
7	Rafael Barreiros	2,51
8	Roberto Alencar	2,39
9	Odair M. da Silva	2,30
10	Eduardo R. Oliveira	2,28

NOVIDADES DO PSP

PSP LANÇADO NA EUROPA

O lançamento do PSP na Europa turbinou as vendas dos jogos de corrida. Os caras curtem mesmo velocidade

Seis meses após o lançamento norte-americano, a Sony finalmente colocou o portátil à venda para os europeus. Nos três primeiros dias foram comercializados 187 mil unidades do aparelho. De cara, 24 jogos acompanharam o lançamento, com *Ridge Racer*, da Namco, sendo o campeão, com 37 mil cópias adquiridas. Amantes da velocidade, os europeus ainda fizeram *Wipeout Pure*, *NFS Underground Rivals*, *Midnight Club 3* e *Toca Race Driver 2* pularem para a lista dos dez mais vendidos do portátil. *Virtua Tennis* e *Metal Gear Acid* completam a lista dos jogos mais procurados.

THE SUFFERING VAI VIRAR FILME

O game *The Sufering* vai ganhar uma versão para os cinemas. Produzido pela MTV Films, que comprou os direitos da Midway, o filme deve ter um enredo coerente com a história do primeiro jogo, ou seja, deve relatar a luta pela sobrevivência do assassino Torque, que foge do corredor da morte quando forças sobrenaturais resolvem tomar conta do presídio.

UMD MISTURA FILME E JOGO

Se os filmes em UMD vendem bem, nada melhor do que usá-los para promover os jogos. Pensando nisso, a Sony vai empacotar uma versão bônus de *Wipeout* no filme *Stealth*, que sai para o portátil dia 15 de novembro. O disco trará as três primeiras fases do game, além de uma pista inédita que permitirá controlar um caça do longa. O produto, chamado "Wipeout: Stealth Edition", custará US$ 39,90.

RANKING MUNDO

OS MAIORES DO MUNDO

PS2

01 Radiata Stories	Square-Enix
02 GTA: San Andreas	Rockstar
03 Madden NFL 06	EA
04 Final Fantasy X	Square-Enix
05 Metal Gear Solid 3	Konami
06 Star Ocean	Square-Enix
07 God of War	Sony
08 Final Fantasy X-2	Square-Enix
09 Kingdom Hearts	Square-Enix
10 WWE SmackDown vs RawYuke's	Media Creations

PSP

01 PSP Hardware	Sony
02 Metal Gear Acid	Konami
03 MediEvil Resurrection	Sony
04 Untold Legends	Sony
05 Lumines	Q Entertainment
06 Wipeout Pure	Sony
07 Midnight Club 3: DUB	Rockstar
08 Ridge Racer	Namco
09 Death Jr.	Backbone
10 THUG 2 Remix	Shaba Studios

Fonte: Gamefaqs

x-treme games

Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!

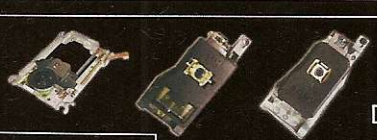
PEÇAS PARA LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS - PREÇOS ESPECIAIS

Há + de 4 anos no mercado vendendo qualidade!

- Consertamos qualquer defeito em placas de PS2
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
- Peças e preços especiais para lojas e assistências técnicas

As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL ATRAVÉS DA NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET!
(INCLUSIVE PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS)
www.lojaxtremegames.com.br



PEÇAS PARA ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS!
A X-TREME GAMES É A MAIOR DISTRIBUIDORA DE PEÇAS DO SUL DO BRASIL!
PREÇOS ESPECIAIS P/ LOJAS E ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

+ SEGURANÇA PARA VOCÊ:
Na loja: cheques e cartões de crédito
Na Internet: boleto e depósito bancário

CONSULTE-NOS!!

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR - BRASIL / CEP 80410-201
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento
Fone: +55 (41) 3232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX

SHOPPINGSTATION

Videogames e acessórios mais baratos...

Confira as melhores ofertas para você comprar os seguintes produtos: PS2, PStwo, controle Dual Shock 2, Memory Card e PSP. Todos os produtos são originais da Sony. As pesquisas de preço foram feitas no dia 16 de setembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,29 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar nestas lojas para encontrar o preço dos consoles e acessórios mais baixos ou facilidades no pagamento. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

Sobre os produtos pesquisados: o PStwo é o PlayStation 2 Slim, o modelo compacto que atualmente está sendo fabricado pela Sony (modelo SCPH 70001 ou superior). O PS2 é o PlayStation 2 robusto que já saiu de linha (modelo SCPH 50011 ou inferior). Fique esperto, pois a maioria dos PS2 listados abaixo é recondicionada. O PSP é vendido sempre no pacote Value (versão americana), que inclui acessórios, como bolsa protetora, fone de ouvido e Memory Stick Duo de 32 MB. Dica: alguns lojistas oferecem games adicionais para o portátil. Todos os preços são mostrados em moeda nacional (R$).

Para os lojistas: se sua loja não está nesta lista, entre em contato com a redação pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	PStwo	PS2	Dual Shock 2	Memory Card	PSP
Antrax Games	(0xx11) 6694-5177	*950,00	*950,00	75,00	75,00	950,00
Aline Games	(0xx11) 3228-2690	*780,00	**850,00**	70,00	70,00	1.200,00
Alpha Games	(0xx31) 3274-2988	*875,00	——	90,00	80,00	——
Avalanche	(0xx11) 6852-2881	*790,00	*890,00	69,00	79,00	990,00
Brasil Games	(0xx11) 4990-2284	*950,00	*1.050,00	70,00	70,00	1.200,00
Butica Games	(0xx11) 6244-5392	*780,00	*900,00	**65,00**	65,00	930,00
Casa do Game	(0xx19) 3524-4741	*1.100,00	*1.200,00	124,00	90,00	1.170,00
CJ Games	(0xx11) 5072-2073	*850,00	——	75,00	75,00	920,00
Dragoon Games	(0xx11) 3846-4375	*890,00	**850,00**	70,00	70,00	——
Eletromil	(0xx11) 3362-2306	*750,00	*990,00	67,50	**59,50**	990,00
Fratello Games	(0xx11) 3361-2783	*790,00	——	79,00	75,00	990,00
Game Over	(0xx11) 3992-2350	*850,00	*950,00	80,00	75,00	——
GameOne	(0xx19) 3236-6059	*849,00	*1.030,00	84,00	79,00	1.149,00
LS Games	(0xx11) 3228-1913	*800,00	*900,00	80,00	70,00	——
Nikas Games	(0xx11) 3976-9625	——	*950,00	85,00	85,00	——
Planet Games	(0xx11) 6987-2641	*870,00	*950,00	70,00	70,00	1.150,00
Playhouse	(0xx11) 3337-1960	*790,00	*880,00	**65,00**	65,00	1.000,00
Play Off Games	(0xx11) 5585-0566	***749,00**	*899,00	90,00	75,00	950,00
Podium Games	(0xx11) 3277-0751	*890.00	*890,00	68,00	89,00	990,00
Point Games	(0xx19) 3232-5488	*890,00	——	75,00	79,00	1.315,00
Point Games (SP)	(0xx11) 3721-4045	**800,00**	——	100,00	115,00	1.050,00
Porão Games	(0xx15) 3285-2525	*1.070,00	*1.499,00	89,00	89,00	1.199,00
Píer 88	(0xx11) 6192-9624	*1.059,00	*1.298,00	98,00	88,00	1.180,00
Ricky Brinquedos	(0xx11) 5687-4471	*1.200,00	*1.200,00	100,00	100,00	——
Rock Laser Games	(0xx11) 6631-9979	*800,00	——	**65,00**	65,00	**900,00**
SS Games	(0xx11) 3328-6804	*850,00	——	80,00	67,00	1.100,00
Tec Games	(0xx11) 3362-0036	*770,00	*890,00	70,00	65,00	1.000,00
Thunder Games	(0xx11) 6641-4303	*999,00	——	80,00	100,00	1.300,00
Tilt's Games	(0xx11) 6191-3000	*900,00	——	80,00	80,00	1.100,00
Trop Games	(0xx19) 3272-4943	*850,00	——	85,00	80,00	1.299,00
Wave Games	(0xx11) 5541-8066	*950,00	*1.100,00	95,00	95,00	——
World Games	(0xx15) 3234-1584	*849,00	——	109,00	99,00	1.149,00
World Online	(0xx11) 3698-5598	*990,00	——	85,00	85,00	990,00
Netunia	(0xx11) 3825-7600	930,00	——	108,00	99,00	1.299,00
Só PlayStation	(0xx31) 3201-1845	*800,00	*920,00	80,00	80,00	——
V12 Games	(0xx11) 4787-3332	*899,00	——	89,00	79,00	1.299,00
X-treme Games	(0xx41) 3232-0605	*899,00	——	95,00	90,00	1.150,00

Fonte: As próprias lojas * Console modificado

PORÃO GAMES

TELEVENDAS:
(15) 3285-1919
(15) 3285-2525
(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)
Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 ás 20:00 Horas

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Acessórios, Jogos, Vídeo-Games e Informática

VISA Pagamentos em até 6x no cartão de crédito *

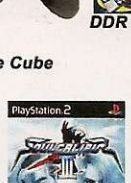
Enviamos nossos produtos via SEDEX para todo o Brasil !!!

Vídeo-Games:

PSP · Frantix · GTA · Marvel Nemesis · MediEvil · Nintendo DS · Castlevania · Nintendogs · The Sims 2

X-Box · Burnout Revenge · Far Cry Instincts · Mortal Kombat Shaolin Monks · Ninja Gaiden Black · Game Cube · DDR Mario Mix · FIFA Soccer 06 · Fire Emblem · Pokemon XD

Play Station 2 · Harry Potter and the Goblet of Fire · Ratchet Deadlocked · Resident Evil 4 · SOCOM 3 · Soul Calibur 3 · Tony Hawks American Wasteland · Ultimate Spider-Man · Urban Reign



Informática:

Coolers Processadores · Fontes · Gabinetes · Mouses Ópticos · Placas de Vídeos · PC's Porão Games · Teclados · Teclados PC & PS2

Coolers Gabinetes · Grelhas · Headfones · Joysticks · Mídias CD's & DVD's · Neon · Webcam

novo site: poraogames.com

INFORMÁTICA: AMD · ASUS · ATI · COOLER MASTER · hp · THE LEADERSHIP GROUP · LG · MSI · intel inside · PHILIPS · SAMSUNG · Seagate · SONY

VIDEO-GAMES: PSP · NINTENDO DS · N-GAGE NOKIA · XBOX · GAMECUBE · PSP · GAME BOY ADVANCE SP · PlayStation

Aparelhos fotográficos sem os Jogos - Estoque limitado - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão Visa de 4,99% ao mês

METALGE
Guns of t

Novo trailer revelado por Hideo Kojima vai além do visual, digno da próxima geração, e revela o possível capítulo final na trajetória de Solid Snake

por Leandro Calçada

Envelhecido e cansado da batalha, Solid vai enfrentar o maior desafio de sua vida

A missão mais difícil de Solid Snake pode também ser a sua última. O responsável pela revelação é ninguém menos que Hideo Kojima, criador da série considerada por muitos a melhor do PlayStation e a mente por trás de *Metal Gear Solid 4*, que já está sendo produzido para o PS3. Hipóteses perturbadoras como esta só puderam ser levantadas agora graças à exibição de um novo

Curiosidade

La-li-lu-le-lo: o apelido informal da organização The Patriots não tem significado definido, mas o interessante é que as vogais estão representadas não na ordem ocidental (A, E, I, O, U), e sim na ordem comum ao alfabeto romanizado japonês.

Solid Snake

Solid é um dos três supersoldados criados a partir do material genético de Big Boss (Naked Snake), num projeto do governo que foi batizado de Les Enfants Terribles (As crianças terríveis). Naked, que era considerado o melhor soldado do mundo, foi o antagonista dos dois primeiros episódios de *Metal Gear*, que saíram para o MSX e também o protagonista de *MGS3: Snake Eater*, o mais recente jogo da série, que rolou nas florestas da extinta União Soviética no auge da Guerra Fria. Os outros dois sobreviventes do projeto Les Enfants Terribles foram os irmãos Liquid e Solidus Snake, o primeiro morto em *Metal Gear Solid*, do PS1, e o segundo em *Metal Gear Solid 2*, do PS2.

EAR SOLID 4
the Patriots

Curiosidade

Ra-ri-ru-re-ro: na língua japonesa, os sons la, li, lu, le e lo não existem. Por isso, o apelido da sociedade The Patriots nas versões orientais do game é diferente. Alguns acreditam que o uso destes sons na versão americana seja um lembrete oculto do efeito que a supressão de conhecimento pode ter em uma cultura.

trailer do jogo, que rolou em setembro na Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão. O vídeo, o primeiro a exibir imagens reais de *MGS4* como ele deve rolar no PS3, traz pistas fundamentais tanto sobre o game em si quanto sobre os personagens e a história do novo capítulo da série.

A revelação mais chocante de *Metal Gear Solid 4*, porém, é a que está bem aí na sua cara. Snake está velho. Velho demais, talvez, para a ação. Houve até quem especulasse, ao ver as imagens, que se tratasse de uma versão envelhecida de Big Boss, o supersoldado de *Metal Gear Solid 3* cujos genes foram usados para criar Solid, mas o vídeo não deixa dúvidas. Trata-se mesmo do bom e velho Snake.

O quando

Se esta é realmente a aparência de Snake, é óbvio que a missão rola depois do incidente em Big Shell, centro da trama de *MGS2*. Mas em se tratando de *Metal Gear*, nada é assim tão simples. Sabe-se, pelo vídeo, que a missão acontece "X anos após Big Shell", mas este X, apesar da idade aparente de Snake sugerir um intervalo longo, pode indicar desde alguns anos até várias décadas, ou mesmo ser apenas o número 10 em algarismos romanos.

Tamanha dúvida tem razão de ser. Em primeiro lugar, Otacon, parceiro de Solid desde o final de *Metal Gear Solid*, do PS1, não parece assim tão envelhecido, o que sugere que Snake pode estar sofrendo a mesma degeneração genética que afetou Liquid, ou ainda que o supersoldado está sendo finalmente afetado pelo vírus Foxdie, com o qual foi infectado no primeiro *MGS*, ação que resultou na contaminação e morte de seu irmão gêmeo Liquid, também clonado a partir de Big Boss.

O vírus Foxdie, aliás, tem tudo para ser um elemento-chave na nova trama. Hideo já deixou duas pistas bem claras quanto a este assunto. A primeira é a presença, ainda na primeira ilustração divulgada do game, de um personagem feminino muito parecido

Otacon

Apareceu na série pela primeira vez em *Metal Gear Solid*, do PS1. O Dr. Hal Emmerich, ou Otacon, como gosta de ser chamado, foi o projetista do robô que serviu de base para o projeto Metal Gear REX. Porém, ao descobrir que sua máquina faria parte de um sistema de lançamento de armas nucleares, o cientista aliou-se a Solid Snake e ajudou-o a destruir sua própria criação. Após o incidente, Ocelot vendeu os projetos da REX no mercado negro e, como conseqüência, Solid e Otacon criaram a organização Philantropy para destruir todas as máquinas semelhantes que poderiam a ser criadas. Os tanques bípedes vistos no trailer, porém, parecem indicar que a organização não está conseguindo cumprir seu propósito.

Raiden

Adotado ainda bebê e treinado por Solidus Snake, um dos soldados clonados de Big Boss, Raiden assumiu este codenome durante sua missão em *MGS2*, quando atuava como agente da Foxhound. Oficialmente, Solidus adotou Raiden após ter assassinado os pais do garoto, mas especula-se que Solidus pode tê-lo clonado a partir do próprio DNA, em uma tentativa de criar um segundo projeto Les Enfants Terribles. O vídeo mais recente de *MGS4* não mostrou Raiden, mas o primeiro trailer e as entrevistas de Hideo Kojima indicam que o personagem terá uma função no jogo. Vale lembrar que o cara tem nanorobôs controlados pelos Patriotas em seu corpo, o que pode fazer até com que ele seja o antagonista de Solid.

O Solid Eye, que Snake usa em seu olho esquerdo, fornecerá informação tática dos cenários em tempo real

Curiosidade

Informação viva: há diversas teorias sobre quem realmente comanda o grupo The Patriots, mas a mais viajante diz que eles são liderados por um ser que evoluiu espontaneamente a partir do acúmulo de cultura nos EUA. A justificativa para as ações do grupo, neste caso, seria a de preservar os valores americanos e selecionar o conhecimento da humanidade para que a entidade, que é feita de conhecimento, sobreviva.

Não se sabe se estes tanques bípedes têm capacidade nuclear, mas é óbvio que seu projeto é derivado da Metal Gear REX

com Naomi Hunter, a pesquisadora que desenvolveu o Foxdie e que infectou Snake para obter sua vingança pela morte de seu irmão Gray Fox e também para espalhar a praga entre Liquid e os soldados geneticamente alterados da Foxhound. Já a segunda pista do possível papel do vírus no jogo vem de uma cena aparentemente sem explicação do trailer, na qual Snake, após derrotar um soldado e se esconder, tem um ataque de tosse que só é interrompido após ele injetar um composto especial em sua jugular. É bom ficar preparado. Nada impede que a idade, a degeneração genética ou mesmo o vírus possam tornar esta a aventura final de Solid Snake.

O ÚLTIMO METAL GEAR DE HIDEO KOJIMA

Se a notícia parecer velha, não estranhe. Ela já foi publicada antes. Como já havia declarado ao anunciar a produção de *Metal Gear Solid 3*, Hideo Kojima novamente anunciou que vai deixar a direção da série, desta vez, assim que terminar *MGS4*. Pode ser que tudo não passe de outro golpe publicitário do gênio, mas não há nada que garanta que *Guns of the Patriots* não seja, afinal, o episódio de encerramento da série, o que reforça a hipótese de que Solid Snake pode muito bem encarar o único inimigo que não é capaz de vencer: a morte.

O onde

"Um campo de batalha que você pode encontrar em qualquer lugar." A frase, que também faz parte do recente vídeo do jogo, já deixa algo bem claro logo de cara. Desta vez, Snake vai encarar uma guerra. O primeiro e único cenário exibido até agora revela uma cidade devastada, em permanente estado de alerta, patrulhada por um grande número de soldados, uma paisagem bem diferente das dos outros jogos da série *Solid*.

É aqui que parece se revelar, finalmente, o significado total da frase "No place to hide", (não há lugar para se esconder) associada ao game desde o anúncio de sua produção, em maio. Se no início cogitou-se que ela indicava um aumento na importância da ação sobre os elementos de espionagem do jogo, agora fica evidente que a questão é outra. Ocultar-se, ficou bem claro agora, continuará sendo fundamental para vencer inimigos cada vez mais numerosos e bem equipados. A única coisa da qual Snake não consegue se esconder, enfim, é a luta. A frase "Um soldado exausto da batalha", também mostrada no vídeo, parece confirmar isso.

O como

Nada indica que as estratégias de jogo permanecerão as mesmas, porém. Manter-se oculto ou infiltrar-se, apesar de essencial, agora deve ficar bem mais difícil. Só para que você tenha uma idéia, no tal cenário urbano da demonstração, aparentemente qualquer construção pode ser destruída, o que faz com que nenhum esconderijo seja 100% seguro. Além disso, ficou evidente que os inimigos de Snake estarão em número ainda maior e equipados com tecnologia de ponta. Há até mesmo tanques bípedes semelhantes ao protótipo Metal Gear REX, que Snake destruiu no primeiro jogo. É um cerco que poucos poderiam suportar.

Esta, porém, é só a ponta do iceberg de mudanças que deve rolar no sistema de jogo. Para começar, serão eliminados os tradicionais pontos de interrogação e exclamação, usados para indicar quando um inimigo está confuso ou quando Snake foi detectado. O hardware do PS3, diz o

Quem já jogou Snatcher, também produzido por Hideo, reconhecerá este robô

Ocultar-se ficará mais difícil, mas apesar do que se cogitou antes, ainda será uma habilidade essencial na série

Curiosidade

Fã de anime: o apelido do Dr. Hal Emmerich, Otacon, vem de uma convenção real sobre animes (os desenhos animados japoneses) chamada Otakon, que acontece anualmente em Baltimore, nos EUA. Ironicamente, foi essa paixão pela animação japonesa que levou o cientista a projetar o Metal Gear REX para o governo americano, pois era a sonhada oportunidade para Otacon construir um robô gigante, como o dos desenhos orientais.

produtor, tornará possível criar formas muito mais sutis e naturais de se passar esta informação para o jogador.

Há ainda outras mudanças fundamentais. Uma delas é a ênfase no "duelo mental". O que exatamente isso significa é difícil dizer, mas é possível que o sistema de combate leve em conta o índice de pânico dos oponentes, como já foi visto em *Batman Begins*, ou ainda que haja variações nos objetivos dependendo da forma como Snake é detectado ou de como ele lida com seus inimigos. Outra possibilidade é a de que Solid aja como um mercenário, cumprindo missões para grupos diferentes e até opostos durante o game.

O fator que mais deve causar a mudança mais evidente no estilo de jogo, porém, é a câmera. O sistema, que já deve ser testado em *MGS3: Subsistence*, no PS2, abandona o uso de câmeras fixas, o que deve tornar o jogo mais dinâmico e, talvez, até eliminar a necessidade da visão em primeira pessoa.

Finalmente, o porquê

Quem chegou ao final de *MGS2: Sons of Liberty* sabe muito bem qual deve ser o centro da próxima aventura de Solid Snake: a caçada à sociedade secreta The Patriots (Os Patriotas). *Guns of the Patriots*, o subtítulo do jogo, reforça ainda mais a idéia. O grupo, conforme ficou evidente nos dois últimos jogos da série, não só está por trás de toda a questão dos tanques Metal Gear, como já controla indiretamente o governo dos EUA e está provocando instabilidade mundial com um objetivo bem definido: controlar a raça humana.

Com um propósito desses, é óbvio que esta sociedade é a antagonista principal de Snake, que abandonou a Foxhound e depois o próprio governo norte-americano por não concordar com a dominação dos soldados, curiosamente o mesmo motivo que levou Big Boss a trair a FOX, unidade de elite precursora da Foxhound. Apesar disso, restam ainda muitas questões que só *Metal Gear Solid 4* poderá responder, especialmente qual o motivo para Snake estar no meio de uma guerra e, mais importante, qual a extensão dela, pois pela expressão de cansaço de Snake e pela escala de destruição, não é impossível imaginar que o conflito, desta vez, seja mundial, o que significa que os Patriotas podem ter, enfim, assumido o controle total.

Hideo Kojima, porém, não é um homem a ser subestimado. Quando o mestre criou Raiden, cuja presença no novo game, aliás, foi confirmada, ninguém descobriu que ele era o co-protagonista da série até o último momento. Nos anos seguintes, o trote foi invertido, e enquanto os primeiros trailers de *MGS3* exibiram Raiden como protagonista, o jogo final revelou-se não ser protagonizado por nenhum dos dois agentes, e sim por Big Boss, o pai das "crianças terríveis". Lembrar disso é importante ao ler ou fazer qualquer previsão por que, em se tratando de um gênio como Hideo, só uma coisa pode ser afirmada com certeza: *Metal Gear Solid 4* vai ser um jogo incrível. O resto, não importa o que seja revelado, é mera especulação.

Solid Eye no PSP: não, o visor tático de Snake não ganhou uma versão real. O acessório, que provavelmente será usado em *Metal Gear Acid 2*, serve para a exibição de cenas em 3D. O duro vai ser usar isso sem parecer ridículo.

THE PATRIOTS: OS ILLUMINATI MODERNOS

Revelada no final de *Metal Gear Solid 2*, a sociedade secreta The Patriots é freqüentemente associada aos históricos Illuminati, um extinto grupo que ficou famoso graças aos livros *O Código Da Vinci* e *Anjos e Demônios*, do escritor Dan Brown. Tal associação se deve principalmente aos métodos de controle usados pelos Patriotas, cuja base é a infiltração de figuras influentes nas esferas de poder.

Outros aspectos do The Patriots, porém, não são assim tão românticos. Seu plano de controle mundial, por exemplo, é claramente inspirado no livro *1984*, de George Orwell. No livro, o governo totalitário sustenta o controle total da população em três pilares básicos: a vigilância, o controle da informação (motivo que levou à criação do Arsenal Gear, em *MGS2*) e da criação de um estado de guerra constante (uma possível explicação para a cidade devastada de *MGS4*).

Distribuidora: Konami **Produtora:** Kojima Productions **Plataforma:** PS3 **Tipo:** Ação/Espionagem **Previsão:** Não disponível

Distribuidora: SCE **Produtora:** Evolution Studios **Tipo:** Corrida **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS3

por Felipe Azevedo

MotorStorm

Rali com carros variados e simulação forte

De todos os games para PlayStation 3 exibidos durante a conferência da Sony na E3 2005, a maior feira de games do mundo que rola todo ano em Los Angeles, *MotorStorm*, sem dúvida, foi a maior surpresa. Muitos outros títulos interessantes foram revelados, é verdade, mas o fato é que ninguém esperava um jogo de rali na apresentação, ainda mais com um visual destes, como se pode ver nas imagens.

O game está sendo desenvolvido por uma das empresas mais experientes no gênero, a Evolution Studios, que, caso você não lembre, também é responsável pela série *WRC*. Isso não significa, porém, que *MotorStorm* ficará limitado às mesmas características dos jogos baseados no campeonato mundial do esporte. Muito pelo contrário. A lista de veículos de *MotorStorm*, por exemplo, não será composta apenas pelos carros típicos da modalidade. Motocicletas, quadriciclos, bugues e até caminhões-monstro estarão disponíveis.

O melhor desta opção, no entanto, é que mesmo com vários carros diferentes as corridas não serão divididas em categorias, ou seja, o jogador não será forçado a competir sempre contra veículos semelhantes. A liberdade de escolha é ótima para tornar o jogo mais variado, mas vale lembrar que será necessário um cuidado bem maior nos rachas, já que as especificações de cada tipo de carro, como na vida real, serão bem diferentes.

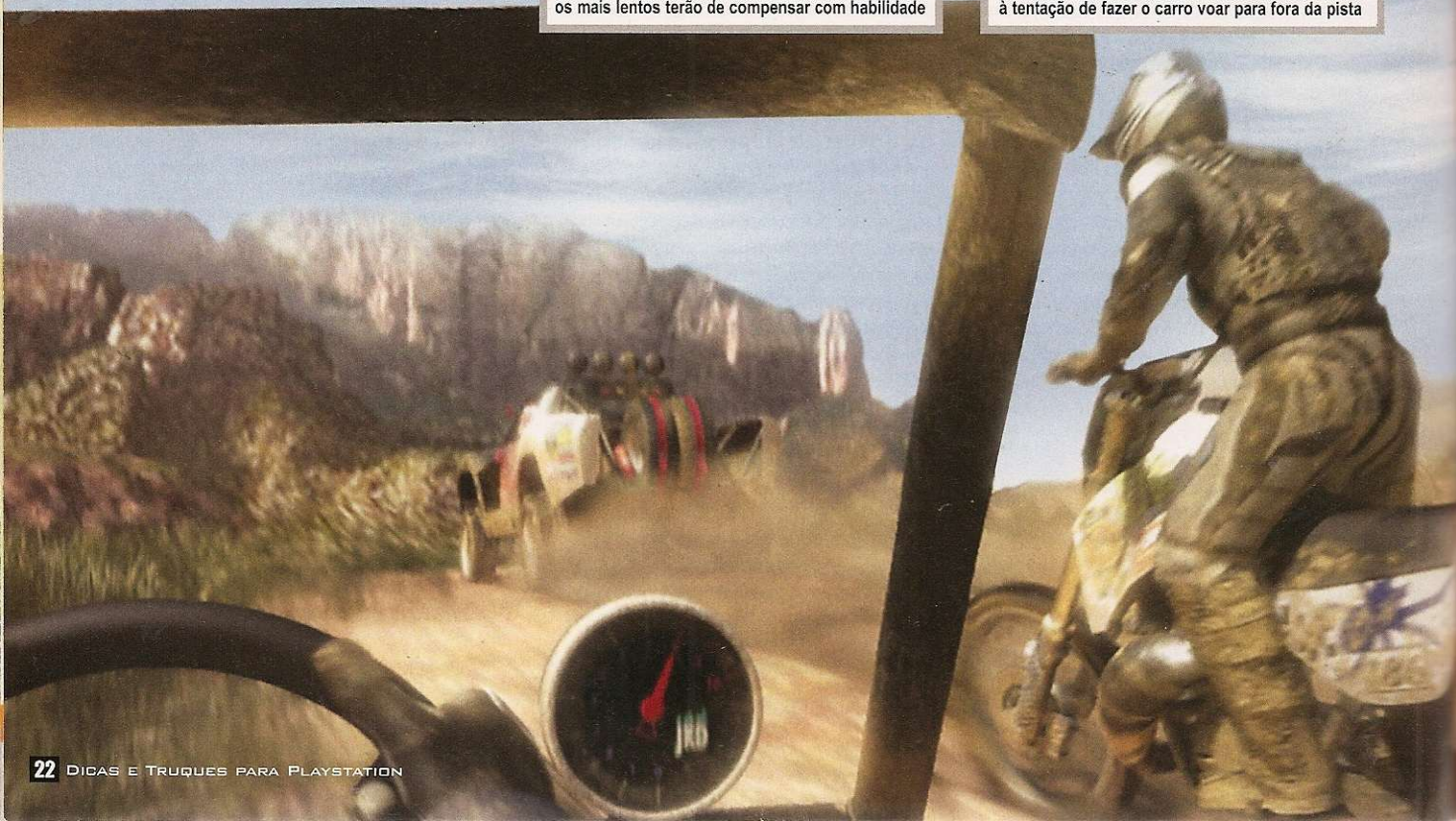
A eterna dúvida que vai atormentar a todos enquanto o PlayStation 3 não sair: isso é imagem do jogo ou é CG?

Com carros de classes diferentes na mesma pista, os mais lentos terão de compensar com habilidade

POR QUE VALE A PENA?

Além do visual e da variedade de carros, há a assinatura da Evolution Studios, que garante uma simulação decente.

Com acidentes deste naipe, o difícil vai ser resistir à tentação de fazer o carro voar para fora da pista



Distribuidora: Não divulgada **Produtora:** Blitz Games **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007 **Plataforma:** PS3

por Felipe Azevedo

Possession

Os zumbis preparam sua merecida vingança

POR QUE VALE A PENA?

O fã de *Resident Evil* que nunca quis jogar na pele de um zumbi que atire a primeira pedra.

A onda da inversão de papéis nos games não é nova. O primeiro *GTA*, do PS1, já havia começado a onda, com um criminoso no papel principal, enquanto *Destroy All Humans*, no PS2, manteve a inversão com um alien como protagonista. Por isso, não foi nenhuma surpresa quando a desconhecida produtora Blitz Games anunciou que iria seguir a mesma fórmula na próxima geração com um dos tipos de inimigos mais populares dos videogames: o zumbi.

No controle de uma criatura chamada Enslaver, seu objetivo será espalhar o terror em uma gigantesca cidade virtual. Para isso, será preciso criar um exército de mortos-vivos, uma tarefa que não deve ser muito complicada, tendo em vista que qualquer pessoa atacada por zumbis acaba se transformando em um morto-vivo depois de algum tempo.

A parte realmente desafiadora do jogo – e provavelmente a mais divertida – será liderar o enorme batalhão de carcaças humanas ambulantes. A quantidade de comandos que a produtora promete é vasta, logo, supõe-se que será necessária muita prática para saber qual opção usar durante as diferentes situações encontradas no game. Dividir o exército em grupos menores, ordenar que eles avancem em direções diferentes ou enxergar os acontecimentos através dos olhos de qualquer zumbi presente na tela são apenas algumas funções que devem estar disponíveis.

Comandar este monte de zumbis vai exigir estratégia

A Maior e Melhor Loja do Brasil

Garantimos o Melhor Preço !

Video Games - Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

TUDO EM ATÉ 20x

Disk Games

Desde 1992

Atendimento de Seg. á Sex. 9 Hs. às 19 Hs. / Sábado 9 Hs às 18 Hs.

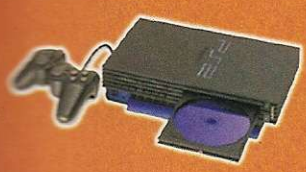
Visite Nosso Site

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725
CEP 13070-711 Campinas / SP

TeleVendas

(19) 3242-0541



PlayStation 2

XBox

Nintendo DS

Game Cube

Lançamento

PSP Sony

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom Production Studio 4 **Tipo:** Ação **Previsão:** Outubro de 2005 **Console:** PS2

por Felipe Azevedo

Resident Evil 4

Veja o que vai rolar de novo na versão do PS2

Se você é fã da *Resident Evil*, já deve saber há um bom tempo que a série foi totalmente reformulada em seu quarto jogo. Afinal, mesmo que você não tenha visto ou experimentado a versão para GameCube, que foi lançada no início do ano, já teve ter lido muito sobre esta esperada seqüência aqui mesmo, na **Dicas & Truques**.

Mas se você acha que, no fim de outubro, quando o game finalmente for lançado para o PS2, vai ver apenas o que os jogadores do GameCube já viram, pode se animar. Apesar de seguir a mesma história e manter os mesmos inimigos e enigmas que existem no console da Nintendo, o *Resident* do Play 2 vai trazer opções exclusivas para deixar babando até quem já viu o final do jogo.

A primeira delas é a inclusão de uma arma inédita. Conhecida como Parasite Removal Laser, ou P.R.L. 412, a nova pistola servirá para eliminar mais facilmente os Plagas, parasitas que surgem de dentro dos inimigos normais. A produtora ainda não revelou se a arma estará disponível desde o início do jogo, mas levando em consideração algumas das imagens liberadas até agora, é bem provável que isso aconteça.

Outra novidade disponível apenas no PS2 é a aventura intitulada *The Order Other*, que será protagonizada por Ada Wong, a misteriosa personagem cujo paradeiro era desconhecido desde o fim de *Resident Evil 2*. Para variar, a Capcom não divulgou nenhum detalhe sobre o novo desafio, mas o mais certo é que a trama seja paralela aos acontecimentos da jornada principal.

Por fim, a produtora anunciou dois pacotes especiais do jogo: Collector's Pack e Premium Edition. O primeiro incluirá a trilha sonora de *Resident 4* em seis CDs, uma camiseta e uma réplica com cerca de 18 cm do herói Leon Kennedy. O segundo pacote trará como bônus um DVD mostrando o processo de desenvolvimento do jogo, um livro com artes da série e uma espécie de pôster da personagem Ada Wong. Ambos os pacotes só serão vendidos pelo site da Capcom.

POR QUE VALE A PENA?

Quem jogou sabe que *Resident 4* é o melhor game da série, e a versão do PS2 ainda vai trazer conteúdo exclusivo.

O visual perdeu alguns detalhes, se comparado à versão para GameCube, mas mesmo assim arrepia

Ashley, apesar de todas as modificações, continua sendo uma inútil. Ela só serve para ficar em perigo

Ada Wong, a misteriosa agente desaparecida em Resident Evil 2, tem uma missão exclusiva no PS2

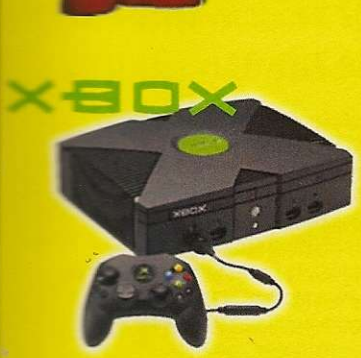
Esqueça os zumbis lerdos da Umbrella. Os inimigos aqui podem até não conseguir pensar direito, mas são bem inteligentes na hora de fatiar o protagonista em pedacinhos

INFOGAMES &

TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL



Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES

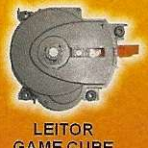
BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL


LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Aceitamos os Cartões: Maestro · MasterCard · VISA Electron · VISA · REDE SHOP

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

* Sujeito aprovação de crédito

PREVIEW PS2

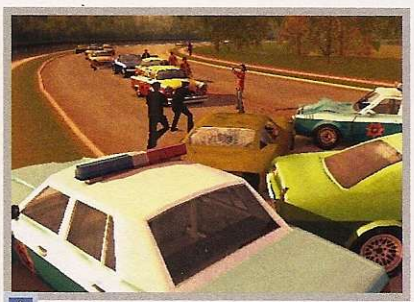
Distribuidora: Atari **Produtora:** Reflections Interactive **Tipo:** Ação **Previsão:** Março de 2006 **Plataforma:** PS2

por Felipe Azevedo

Driver: Parallel Lines

Reformulação total é a promessa para compensar o fracasso de Driv3r

Sem postes quase indestrutíveis, como os de Driv3r, as perseguições devem ficar bem mais divertidas



A liberdade de andar pelas ruas abre possibilidades interessantes, como criar o caos total em Nova York

POR QUE VALE A PENA?

Mantendo as boas perseguições, mas sem loadings e seqüência rígida de missões, o game deve melhorar muito.

Na mente dos produtores, o pensamento é um só: riscar da história o fiasco de *Driv3r*. E para que a idéia vire realidade, a equipe da Reflections Interactive promete mudanças radicais em *Driver: Parallel Lines*. Tudo para recuperar a dignidade perdida.

Para começar, pode esquecer Tanner, o policial disfarçado que protagonizou os três jogos anteriores. O novo personagem principal da série agora é um garoto sem nome que, no meio da década de 70, decide ir para Nova York para construir sua reputação. Disposto a tudo para ter sua habilidade de motorista reconhecida, o jovem piloto acaba entrando na vida do crime quando passa a aceitar serviços sujos de mafiosos locais.

No entanto, vale lembrar que para recuperar a boa fé dos fãs não basta embalar a mesma porcaria em uma história diferente. Uma reformulação na jogabilidade também é essencial. Com isso em mente, os produtores resolveram fazer alterações que, ao menos em teoria, são muito interessantes. Nem todas as missões do modo principal, por exemplo, precisarão ser cumpridas, o que deve tornar o jogo menos linear. E ainda, a produtora aposta na fluidez, por isso não haverá loadings e todos os modos de jogo poderão ser acessados a qualquer momento. Basta pilotar até o local certo para iniciar um minigame de perseguição ou mesmo entrar em disputas online com outros jogadores pelo mundo.

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** Criterion Games **Tipo:** Tiro **Previsão:** 2006 **Plataforma:** PS2

Black

Tiroteio com muitas armas e visual absurdo

Não, a ficha técnica deste jogo não está errada. *Black* é mesmo um tiroteio em primeira pessoa, o primeiro, aliás, produzido pela Criterion Games, a mesma empresa de *Burnout*. Isso prova que, mesmo com o sucesso da série de corridas alucinantes, a produtora não passou os últimos anos pensando apenas em carros turbinados e acidentes espetaculares.

Os detalhes sobre a história ainda são escassos, mas já se sabe que o personagem principal será um soldado norte-americano cuja missão é resgatar antigos companheiros no Leste Europeu. Mas se a trama parece interessante, o melhor do jogo deve ser a absurda quantidade de armas e munição disponíveis e o ritmo frenético da ação, que os produtores ressaltam sempre que falam sobre o jogo. Como não é difícil imaginar, a combinação desses elementos vai resultar em muita destruição e isso, claro, será uma constante durante todo o jogo. No trailer exibido recentemente, a impressão é de que tudo visto na tela pode ser destruído, desde postes e automóveis até edifícios inteiros. E tudo isso, vale frisar, com uma qualidade gráfica absurda, como você mesmo pode conferir na imagem acima.

POR QUE VALE A PENA?

Muita ação, cenários que podem ser destruídos e visual animal. Uma união destas simplesmente não pode dar errado.

Ação em ritmo absurdo e destruição total. Pensando bem, este jogo de tiro não vai ser muito diferente de Burnout

Distribuidora: Konami **Produtora:** Harmonix **Tipo:** Musical **Previsão:** Novembro de 2005 **Plataforma:** PS2

por Felipe Azevedo

Karaoke Revolution Party

Quem não sabe cantar, dança. Quem sabe, dança também

Se até hoje você não descobriu o que o termo "presença de palco" significa, prepare-se. O novo jogo da série *Karaoke Revolution* promete ensinar na prática o real significado da expressão.

Quarto jogo da série, a versão *Party* trará 50 canções inéditas (cerca de 15 a mais em relação aos games anteriores) e, o mais importante, terá suporte para o tapete de dança usado em *Dance Dance Revolution*, outra série musical da Konami. O motivo? A tal presença de palco, é claro. Isso porque agora, além de mandar bem na cantoria, os participantes terão de mostrar o quanto são capazes de remexer o esqueleto para tentar impressionar a platéia virtual.

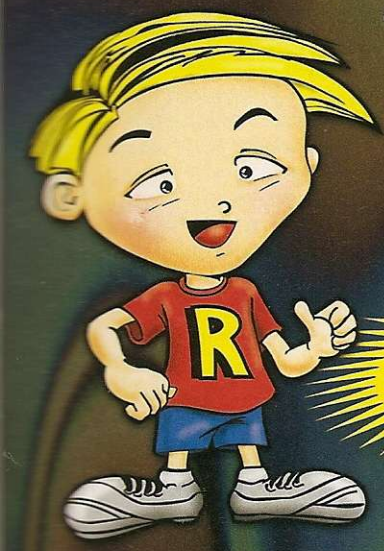
E se cantar e dançar ao mesmo tempo não for suficiente, haverá ainda a opção de utilizar a câmera EyeToy com o jogo. Não se trata de algo obrigatório, mas quem quiser poderá usar o acessório para personalizar personagens com seu rosto ou ainda para apenas aparecer nos monitores espalhados pelos diferentes cenários do jogo. Isso é que é fama.

Além de cantar e dançar, quem tiver uma EyeToy poderá usar o próprio rosto em vez do personagem

POR QUE VALE A PENA?

Se cantar ficou muito fácil e você dança no PS2 de olhos fechados, talvez seja uma boa hora de tentar tudo isso ao mesmo tempo.

RICO GAMES



SUPER PROMOÇÃO de PS2

Parcelamos em até 15x iguais
Cheque / Cartão / Carnê

Aprovamos por telefone
Despachamos para todo Brasil

VENDAS - LOCAÇÃO - PLAY - GAME - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

☎ (11) 6950-7543 / 3455-7372

www.ricogames.com.br

Av. Gal. Ataliba Leonel, 3138 - Metrô Parada Inglesa

por Felipe Azevedo

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** Não divulgada **Tipo:** Estratégia **Previsão:** novembro de 2005 **Plataforma:** PSP

The Lord of the Rings: Tactics

O Um Anel mostra seu poder renovado no PSP

POR QUE VALE A PENA?

A trilogia *O Senhor dos Anéis* por si só já é um manual sobre como fazer bons jogos de estratégia.

O título já diz tudo: trata-se de um game de estratégia baseado na trilogia *O Senhor dos Anéis*, criada pelo escritor inglês J.R.R. Tolkien. A trama remonta os fatos ocorridos nos três filmes da série, mas o jogador não fica limitado a controlar a Sociedade do Anel, formada por Frodo, Aragorn e outros. Aqui também será possível encarnar a Horda de Mordor, cuja história foi criada exclusivamente para o jogo, já que os filmes só mostram o lado dos mocinhos.

Nada de muito extraordinário está sendo criado para o sistema de combate. As batalhas acontecerão em turnos divididos em apenas duas etapas, movimento e ação. No entanto, há detalhes interessantes, como o efeito que a classe e a posição atual de um determinado personagem terá em suas habilidades de ataque e defesa, tornando-as melhores ou piores de acordo com a situação. Isso sem contar as batalhas multiplayer que, para a felicidade dos fãs, estão confirmadas.

Se você se acha capaz de impedir que um bando de Hobbits destrua o Um Anel, jogue com Sauron

Com as batalhas divididas em turnos de movimento e ação, planejar bem cada jogada será fundamental

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Tipo:** Ação **Previsão:** Sem data definida **Plataforma:** PSP

Rockman Rockman

Desafio insano renovado

POR QUE VALE A PENA?

A criação de fases personalizadas deve manter até os fãs mais masoquistas ocupados por um bom tempo.

Simpático, Rockman ficou com visual mais infantil

Apesar de a Capcom já ter anunciado quatro jogos com o robô azul Megaman (Rockman, no Japão), só este se destaca, já que os outros parecem apenas versões idênticas de títulos antigos para o portátil. Ironicamente, *Rockman Rockman* também é baseado em um jogo anterior, o primeiro, aliás, lançado para o NES em 1987. Seu visual, porém, foi reformulado, com cenários de fundo em 3D e personagens em estilo "super deformed", ou seja, com o tamanho da cabeça desproporcional ao corpo, como no clássico *Pocket Fighter*.

Outra novidade é que, caso o desafio das fases normais não seja suficiente, a opção chamada Construction Mode permitirá que os jogadores criem e troquem estágios por meio da conexão sem fio. O pacote de extras também incluirá a versão clássica do jogo.

O jogo ficou bonitinho, mas a dificuldade ainda é feia

The Con

Vencer é bom, mas se você precisar de grana e estiver fraco, é melhor apostar no adversário

Con, do inglês, traduz-se aqui como fraude. E se, a princípio, um jogo de luta com um título desses não parece fazer muito sentido, o fato é que a pancadaria aqui será apenas um instrumento para conseguir algo muito mais importante: dinheiro.

A sacada do game – o primeiro do gênero totalmente 3D para o portátil – é que o jogador, além de ganhar uma determinada quantia vencendo os oponentes, poderá arrancar ainda mais dinheiro dos espectadores se apostar no vencedor. É aí que entra a tal fraude. Escolher o adversário e deixar seu personagem levar uma surra, por exemplo, é uma ótima estratégia para ganhar grana. Mas não pense que, por isso, o jogo vai ser fácil. Não importa qual tática você use, ninguém pode perceber que a luta é armada. Se os apostadores sacarem o esquema, toda a grana se perde; por isso, mesmo perdendo, você deve fazer com que todos acreditem que o negócio é sério.

Distribuidora: SCE **Produtora:** Think and Feel Inc. **Tipo:** Luta **Previsão:** Outubro de 2005 **Plataforma:** PSP

POR QUE VALE A PENA?

Além de ser o primeiro jogo de luta 3D para o PSP, a idéia diferente, se bem executada, pode ser a chave para renovar o gênero.

Entregar a luta não é assim tão fácil. Se a derrota não for convincente, não tem prêmio

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

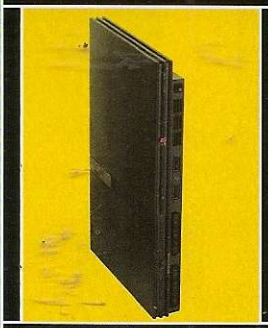
Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da
www.raiolasergames.com.br
+ 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205



Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215

Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

REVIEW PS2

Produtora: Tiburon **Distribuidora:** Eletronic Arts **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Imersão e comandos de voz **Ponto fraco:** Controle incomum **Diversão:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **8,5**

por Leandro Rodrigues

Estratégia de equipe, que fique bem claro, não tem nada a ver com usar os pilotos de seu time para tirar os adversários da pista

Nascar 06: Total Team Control

Aqui o jogo de equipe não só é permitido, como é fundamental para garantir a vitória. E você pode orientar seu time até com a voz

Entra ano, sai ano sempre aparece um novo jogo da série *Nascar* nos consoles, geralmente sem nenhuma inovação digna de nota. Nesta versão a história mudou. Diversas melhorias foram acrescentadas à edição 2006 da corrida mais americana dos games, mas o maior destaque, como o próprio nome faz questão de frisar é o controle total de seu time de corredores.

Para se ter uma idéia de como o jogo de equipe ganhou importância, agora, no modo carreira, só vencer não é o suficiente. É preciso garantir também o título de construtores, por isso, você deve se certificar de que todos os seus pilotos pontuem bem. E é logo nesta parte que o simulador mostra sua novidade mais marcante. Durante as corridas, para garantir o bom desempenho de todo o time, você pode alternar o controle livremente entre qualquer carro da equipe. E o melhor é que os comandos rolam tanto pelo analógico direito como pelo headset, cujo microfone permite que você dê ordens verbais (em inglês) para seus companheiros.

A experiência com o headset, aliás, é fundamental para quem quer imergir no universo automobilístico que o game proporciona. Com o acessório, além de dar ordens, você escuta toda a comunicação de rádio da equipe pelo fone, enquanto o som ambiente rola na TV. E isso sem falar na resposta às frases faladas no microfone. Deseje boa sorte no início da corrida ou desculpe-se por uma barbeiragem, por exemplo, e os pilotos respondem.

Outro ponto positivo é o visual. Dê uma fritada de pneu e a nuvem de fumaça que vai se levantar chega a bloquear a visão, enquanto uma batida no muro pode fazer partes do seu carro saírem voando. A única coisa estranha é a configuração inicial dos controles. Quem está acostumado com o padrão do PS2 para jogos de corrida vai estranhar, no início, ter de acelerar com R2 e frear com R1. Mas felizmente, esta sensação passa rapidinho.

NOTA **8,5**

Produtora: SCE Studios London **Distribuidora:** Sony **Tipo:** Coletânea **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Variedade de minigames **Ponto fraco:** Tudo é muito fácil **Diversão:** 10,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,5

por Felipe Azevedo

EyeToy: Play 2

Casual e muito divertido, a nova versão do título que acompanha a câmera do PS2 mostra o quanto minigames simples podem ser divertidos

Passe ao menos uma hora na frente da TV testando os minigames de *EyeToy Play 2* e você perceberá que a palavra "jogo" não é a melhor maneira para defini-lo. A diversão casual é tanta que o certo mesmo seria considerar o título como uma terapia, daquelas que ficam ainda melhor se forem feitas em grupo, de preferência com amigos ou familiares.

A evolução em relação à versão anterior é enorme, e a razão para isso, claro, são os novos minigames. Novidades como Air Guitar, uma espécie de Beatmania com guitarra, e Homerun, um simulador de beisebol, deixam claro que a equipe de desenvolvimento se esforçou para aproveitar ao máximo a câmera do PS2 e não deixar a série cair na mesmice.

Mas as novidades não ficam só nos jogos. Alguns recursos extras interessantes também foram incluídos desta vez. Um deles é a SpyToy, que usa a câmera como um verdadeiro sistema de vigilância. Com ela, é possível ativar a captura de imagens tanto pelo sensor de movimento quanto pelo de som. Assim, você pode sair de casa na certeza de que, caso o seu irmão decida dar uma "mexidinha" nas suas coisas, você irá flagrá-lo.

Diversão em grupo: tão divertido quanto participar é ver, fora da tela, o mico que paga quem está jogando

A maior vantagem de se estourar as bolinhas de plástico no Play 2 é que elas não acabam nunca

ORIENTAL GAMES

Acessórios e Jogos para todos os Consoles

Aceitamos Cartões de Debito

Fone: (11) 3326-7191 ou 3328-1541 • Shopping Mundo Oriental

Rua Barão de Duprat, 323 - Loja Q 005 – Térreo – Centro – São Paulo – SP – CEP 01023-001

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

Produtora: Vis Entertainment / SCE **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Aventura / Ação **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual **Ponto fraco:** Desafio baixo e câmera confusa **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 6,0 **Som:** 7,0 **Gráfico:** 9,0

NOTA 7,5

Brave: The Search for the Spirit Dancer

Em uma aventura situada antes da colonização americana, um indiozinho mostra o quanto os jogos de plataforma em 3D ainda têm força

Correr, pular e combater pode não ser muito difícil, mas o visual e a história incrementam a

Obrigado a amadurecer antes do tempo, Brave, o indiozinho que dá nome ao jogo, tem uma missão importantíssima pela frente. Para libertar sua tribo do vilão Wendigo, ele deve buscar os conhecimentos secretos dos xamãs e aprender a interagir com a natureza em harmonia. Para isso, o rapazinho de visual cartunesco vai enfrentar diversas aventuras nas quais deve pescar, nadar, caçar e até montar animais selvagens.

Os cenários de *The Search for the Spirit Dancer* são de cair o queixo, com destaque para os horizontes com rios e pássaros em movimento, mostrando que há vida fora do primeiro plano de jogo, e o som só contribui para tornar o conjunto ainda mais agradável. A única coisa que não se encaixa aqui é a câmera, que exige ajustes freqüentes. O nível de dificuldade também não é dos mais altos, o que, se por um lado torna o jogo ideal para crianças, pode decepcionar os mais experientes. No conjunto, porém, *Brave* é um ótimo jogo de plataforma e não decepciona.

Produtora: Tri-Ace **Distribuidora:** Square Enix **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Visual e clima descontraído **Ponto fraco:** Muitas cenas não-interativas **Diversão:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 8,5 **Gráfico:** 9,0

NOTA 8,0

Radiata Stories

RPG sem inovações, mas muito bem-humorado

É só falar em Square, e o gênero RPG vem à mente. Não há produtora no mundo com tamanha disposição para lançar tantos jogos em um só gênero. Mas, felizmente, de tempos em tempos um destes inúmeros títulos consegue exibir algo especial que o torna digno de nota. Este é o caso de *Radiata Stories*.

Descontraída e divertida, a saga de Jack Russel e a brigada Rose Cochon é ótima para rir e relaxar. Com combates simples e controle limitado ao personagem principal, tudo que o jogador deve fazer é executar movimentos e usar itens. Os outros 176 personagens, que você pode recrutar, só são controlados por meio de ordens.

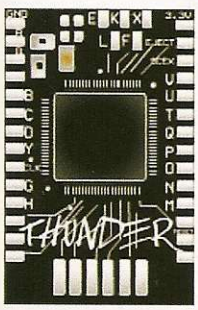
A simplificação pode até frustrar os mais experientes, mas torna o título ótimo para marinheiros de primeira viagem de RPGs. O único problema é a falta de interação. Nisso *Radiata* é rei, com mais cenas para assistir do que jogo propriamente dito. Parece até um desenho animado, não um game, sensação que é reforçada quando os personagens estão falando, tal a perfeição da dublagem e a qualidade do som. Enfim, se você quer se iniciar nos RPGs, mas não tem estômago para *Final Fantasy*, esta é uma ótima escolha.

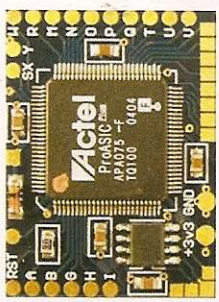
As cenas perfeitas e o humor dão o tom do game, mas um pouquinho a mais de ação não faria mal

Tilty's Games ®

12 anos de tradição em games

. Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
. Acessórios em geral;
. Assistência técnica especializada e destravamento de todos os consoles
. Trabalhamos com Thunder Pró e Matrix Infinity
. Serviços executados com garantia
. Enviamos SEDEX para todo o Brasil;





WWW.TILTYSGAMES.COM.BR

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611

REVIEW PS2

por Leandro Rodrigues

Produtora: Cavia **Distribuidora:** Bandai **Tipo:** Ação / Aventura **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Golpes intuitivos **Ponto fraco:** Faltou criatividade nas missões **Diversão:** 7,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 8,5

NOTA **7,5**

Naruto: Uzumaki Ninden

O terceiro game de um dos personagens mais populares no mundo do anime chega com visual totalmente reformulado

VERSÃO JAPONESA

Depois de dois jogos de luta, o ninja adolescente vai encarar sua primeira aventura totalmente em 3D no PlayStation. Auxiliado por outros ninjas inexperientes, Naruto deve realizar missões ao redor de sua cidade em busca de maior reconhecimento. Apesar do visual tridimensional, bem diferente dos gráficos em Cel-shading de *Narutimate Hero*, o jogo está bonito e manteve bem o clima dos desenhos. Os comandos são fáceis de executar e em pouco tempo os principais movimentos já são dominados pelos jogadores, e, caso haja alguma dificuldade, um tutorial completíssimo ensina tudo. O grande problema do jogo é a falta de criatividade. Pouco muda de uma missão para outra e depois de algum tempo a falta de variação cansa. Porém, quem quer um lazer descompromissado ou é fã do ninja, não vai ter motivos para reclamar.

O novo visual pode ter deixado o jogo diferente do anime, mas os efeitos de luz compensam a mudança

Golpes como este podem parecer difíceis à primeira vista, mas o tutorial, bem detalhado, facilita tudo

Produtora: Ganbarion **Distribuidora:** Bandai **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Cenários amplos e minigames **Ponto fraco:** Efeitos sonoros repetitivos **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 7,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,5

NOTA **7,0**

One Piece: Grand Battle!

Apesar da falta de novidades, os cenários enormes e a interatividade garantem a diversão

Lutadores de console experientes podem procurar outro jogo. Em One Piece até os especiais são fáceis

Jogo baseado no anime que conta a história do garoto Ruffy, que quer se tornar um pirata de qualquer maneira para buscar o lendário tesouro de "One Piece". O grande problema é que o garoto, além de não saber nadar, comeu um fruto mágico que o impede de aprender a habilidade para sempre.

Com cenários gigantescos e muita interação com os objetos, que o auxiliam no ataque e na defesa, *One Piece* se destaca pela simplicidade da jogabilidade, mas peca no som, com frases repetidas e dublagem tosca. Vale para fãs e para quem busca diversão rápida, mas, no geral, é só mais um jogo de luta.

InuYasha: Feudal Combat

Mais um jogo de luta derivado de mangá. *InuYasha* retrata a história do jovem de mesmo nome, meio humano meio demônio, que busca a jóia das Quatro Almas para se tornar um demônio puro. Curto e com poucas opções de golpes, o jogo pode ser terminado em minutos, mas traz bom visual e um criativo sistema de luta em dupla, no qual se controla o parceiro por meio de ordens predeterminadas. O som, porém, é péssimo.

Distribuidora: Bandai
Produtora: Eighting **Tipo:** Luta
Jogadores: 1 a 2 **Nota:** 5,0

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179

por Leandro Rodrigues

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Luta **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** 60 Personagens
Ponto fraco: Som fraco e desafio repetitivo **Diversão:** 6,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **6,5**

Urban Reign

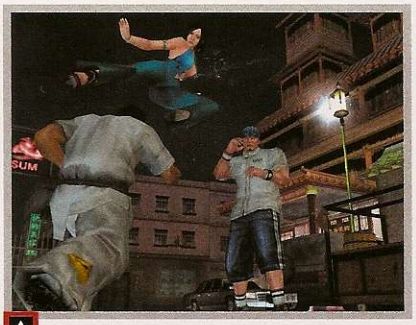
Pancadaria sem graça, repetitiva e muito parecida com Tekken

Decepção. Este é o sentimento que rolou aqui na redação entre todos os fãs de luta que estavam esperando *Urban Reign*. Não que o jogo seja imprestável, mas infelizmente a sonhada pancadaria de rua que superaria os clássicos *Streets of Rage* do Mega Drive e *Final Fight* do Super Nintendo, não apareceu.

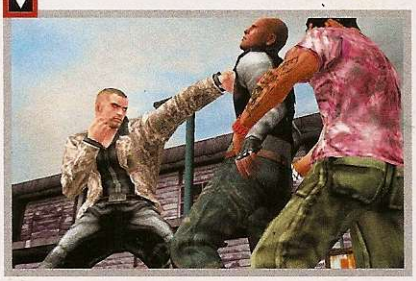
Números, *Urban Reign* tem de sobra. São 60 lutadores e 100 missões, nas quais o personagem pode enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo. Mas se isso sugere um desafio interessante, a falta de continuidade acaba com o clima do jogo. Ao eliminar os oponentes de uma missão, em vez de continuar na aventura, você volta direto para a tela de seleção, como em qualquer outro joguinho de luta comum. Sem falar que a falta de objetivos é um porre. Cinco missões já são mais que suficientes para mostrar toda a repetição que o jogo tem a oferecer.

Brilhos de Tekken, golpes de Tekken, controles de Tekken... Alguém aí lembra qual é o nome do jogo?

Na parte técnica, o som é simples, mas o visual tem qualidade e a quantidade de golpes é enorme. A sensação geral do jogo, porém, lembra muito *Tekken*, também da Namco, principalmente quando se compara a evolução do nível de dificuldade, que aumenta de uma vez perto do fim do jogo. Ruim, *Urban Reign* não é, mas para um jogo que prometia substituir os clássicos da pancadaria de rua, o título fez feio.



As imagens podem até sugerir liberdade de ação, mas é puro engano. Inovação aqui foi o que faltou



Produtora: THQ **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Aventura **Plataforma:** PS2 **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Som
Ponto fraco: Não oferece nada de novo **Diversão:** 7,5 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 6,0 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 7,0

NOTA **6,5**

Scooby-Doo! Unmasked

Sem inovações e fácil ao extremo, a aventura de Scooby só agrada a crianças e fãs incondicionais

Scooby-Doo! Onde está você, meu filho?

Mais um jogo de aventura no formato plataforma anunciando a enorme safra que está chegando para o fim de ano. *Scooby-Doo* não inova em nada, mas diverte principalmente quem adora as aventuras do personagem. Como em todos os games do gênero, o desafio é coletar centenas de itens para desvendar os mistérios. Com gráficos abaixo dos padrões do PS2, destacam-se a dublagem e os diálogos divertidos. O desafio vai decepcionar os jogadores mais exigentes, mas é ideal para a molecada mais nova.

Beat Down: Fists of Vengeance

Este jogo impressiona pela porqueira. É difícil entender como algo tão ruim pôde ser lançado. A história é horrível e cheia de palavrões gratuitos, as músicas são fracas e os efeitos sonoros, medonhos. A jogabilidade então nem se fala. Controlar os personagens, ajustar a câmera e agüentar os loadings é um verdadeiro teste de paciência para candidato a monge. Se você tem amor ao seu dinheiro, por favor, fique bem longe deste jogo.

Distribuidora: Capcom
Produtora: Cavia **Tipo:** Ação
Jogadores: 1 a 2 **Nota:** 3,5

JOGO PORCO

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

LOJA

CONHEÇA NOSSO SITE

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 3236-6059

REVIEW | PSP

por Leandro Rodrigues

Produtora: Criterion Games **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Corrida **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Sensação de velocidade **Ponto fraco:** Sem novidades **Diversão:** 10,0 **Controle:** 10,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,0

NOTA **9,0**

Velocidade é o que importa, por isso, os detalhes dos carros foram reduzidos para não deixar o jogo mais lento. Mesmo assim, os acidentes continuam espetaculares

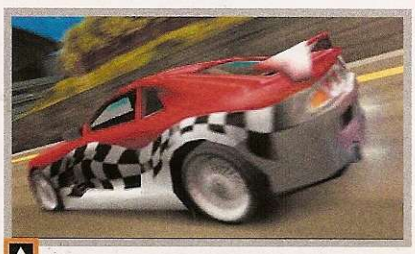
Destruir a oposição, em Burnout, tem um significado bem mais óbvio do que em qualquer jogo de corrida

Burnout-Legends

Toda a sensação de velocidade e imprudência característica da série foi transferida com perfeição para o portátil. Só faltou novidade

Se depois das poucas opções de *Need for Speed Underground* e da lentidão absurda de *Midnight Club 3* você ficou com medo das conversões de jogos de corrida do Play 2 para o PSP, pode ficar tranqüilo. *Burnout Legends* chegou para provar que a velocidade, o visual bacana e a variedade podem existir num jogo de corrida para o portátil.

Se você ainda não conhece a série, é bom saber desde já que as corridas em *Burnout* não são nada comuns. Na pista vale tudo, especialmente jogar o adversário para fora do circuito, o que causa um acidente espetacular e rende nitro extra para você correr ainda mais. Como a velocidade é fundamental, o visual teve de ser adaptado para que o jogo rodasse no portátil sem queda de desempenho, o que significa que quem jogou a versão do PS2 vai notar as texturas mais simples e os modelos dos carros menos detalhados. Mesmo assim, os acidentes característicos da série continuam espetaculares e a sensação de velocidade absurda, que é o que importa, manteve-se, principalmente na visão de dentro do carro.



Como na versão de PS2, os carros especiais são liberados conforme se vence os desafios do jogo

Nada é tão eficaz para acalmar os nervos que provocar um mega engavetamento no modo Crash

Se falta algo em *Burnout Legends*, porém, é novidade. Isso porque, na prática, o título não passa de uma coletânea das versões anteriores que saíram para o PS2, reunindo os melhores carros e pistas de cada título. Os tipos de corridas são os mesmos de *Burnout 3*, e incluem os modos *Road Rage*, *Pursuit* e até o divertido *Crash*, no qual o objetivo é causar o acidente mais catastrófico possível.

Desafio, para quem quiser completar o jogo, não falta. São 100 medalhas de ouro no modo *Crash* e outras 75 no *World Tour*, sem falar nos troféus que você pode ganhar sempre que provocar um acidente em algum local específico da pista, e ainda o multiplayer sem fio, que torna o jogo difícil de enjoar mesmo que tudo já tenha sido liberado. Eis aqui um exemplo de como criar um bom jogo de corrida para o PSP.

Carrões tunados a preço de ouro

Seu esforço vai ser recompensado. Se você ganhar medalhas de ouro, novos carros surgirão na sua garagem. Confira:

5 Medalhas.....**Tuned Compact**
20 Medalhas.....**Tuned Muscle**
40 Medalhas.....**Tuned Coupe**
50 Medalhas.....**Tuned Sports**
100 Medalhas.....**Tuned Super**

Netunia
.com.br

PLAYSTATION 2 APENAS R$ 930,00 AVISTA OU EM 3X

GAME CUBE APENAS R$ 650,00 AVISTA OU EM 3X

XBOX APENAS R$ 950,00 AVISTA OU EM 3X

GAME BOY APENAS R$ 399,00 AVISTA OU EM 3X

PS ONE APENAS R$ 375,00 AVISTA OU EM 3X

CONSULTE OUTROS MODELOS...

WWW.NETUNIA.COM.BR

mês DAS CRIANÇAS

AMERICAN EXPRESS VISA

TUDO EM 3X

FIFA 2006 SOCCER

DEVIL KINGS

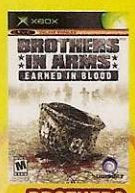
RESIDENT EVIL 4

SHADOW OF THE COLOSSUS

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS

SOUL CALIBUR III

BATTLE FIELDS 2



BROTHERS IN ARMS

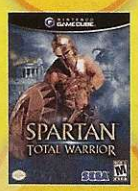
DOOM 3 RESURRECTION

STARWARS BATTLEFRONT II

CRASH TAG TEAM RACING

FIFA 06 SOCCER

POKEMON XD GALE OF DARKNESS



SPARTAN TOTAL WARRIOR

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

GUNSTAR SUPER HEROES

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

MEGAMAN ZERO 4

THE SIMS 2

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

SPYRO SHADOW LEGANCY

FIFA 06 SOCCER

MARVEL NEMESIS

SHADOW OF THE COLOSSUS

THE CON

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

X-MEN LEGENDS II

E MAIS...

- ÁUDIO & VÍDEO
- PROJETORES
- FOTO DIGITAL
- GAMES
- TELAS
- ACESSÓRIOS

TELEVENDAS: (11) 3825-7600

Produtora: Sumo Digital Ltda **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Visual e multiplayer **Ponto fraco:** Dificuldade desbalanceada **Diversão:** 9,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 9,0 **Som:** 9,0 **Gráfico:** 8,5

NOTA **9,0**

Virtua Tennis World Tour

Simples, mas desafiante, este tênis é obrigatório para quem tem um PSP

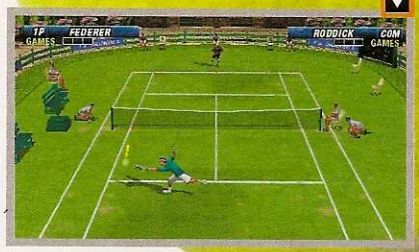
por Leandro Rodrigues

Sucesso em tantos outros consoles, *Virtua Tennis* chega ao portátil da Sony fazendo bonito. De quebra, a nova versão já se destaca por trazer a lista mundial de tenistas devidamente atualizada, contando com os principais esportistas da atualidade.

Com visual acima da média, o game surpreende pelos detalhes. Tenistas bem modelados, belas quadras e sombras beirando a perfeição são coisas corriqueiras. Os efeitos sonoros também são um show à parte, com os gritos da torcida, o som dos jogadores e até o contato do tênis do atleta com o piso, que varia de acordo com o tipo de quadra.

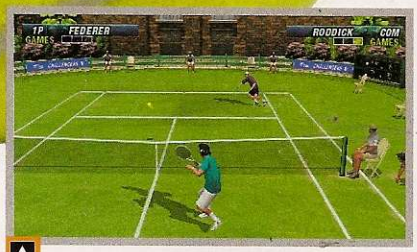
Além de disputar partidas rápidas e em multiplayer, o tenista portátil pode enfrentar um campeonato ou ainda desenvolver dois tenistas a partir do zero simultaneamente: um homem e uma mulher. O objetivo, claro, é fazê-los subir até o primeiro lugar do ranking.

Partidas isoladas rolam fácil, mas a dificuldade nas etapas finais dos campeonatos irrita qualquer um



Com um modo de treino complexo, mas divertido e multiplayer sem complicações, *Virtua Tennis* proporciona boas horas de diversão para qualquer jogador. O maior problema é dificuldade nos campeonatos, muito irregular. Apesar de as disputas começarem extremamente fáceis, nos jogos finais a habilidade dos oponentes fica absurda.

Atualizado de acordo com o ranking mundial, Virtua Tennis inclui os principais tenistas do momento



O som, de excelente qualidade, aumenta ainda mais o efeito provocado pelo belo visual das quadras

Produtora: EA Canadá **Distribuidora:** EA **Tipo:** Esporte **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Diversão perfeita para portáteis **Ponto fraco:** Trilha sonora **Diversão:** 9,0 **Controle:** 7,5 **Desafio:** 8,5 **Som:** 6,5 **Gráfico:** 8,5

NOTA **8,0**

NBA Street: Showdown

Diversão casual para quem curte um basquete, mas não está nem aí para quadras ou regras oficiais

Os controles foram simplificados para o PSP, mas as fintas animais não perderam nem um pouco a graça

por Nelson Alves Jr.

Ótima opção para esportistas de sofá, *NBA Street: Showdown* mantém o sistema de jogo das versões para consoles e se destaca pela diversão descompromissada. Apesar de os comandos terem sido simplificados, foram mantidas as fintas desconcertantes, características dos jogos da linha *Street*. As regras seguem o estilo do basquete de rua dos EUA. Cada cesta vale

um ponto dentro do garrafão ou dois fora, as disputas duram até o número predeterminado de pontos ser atingido e não há faltas.

Disputar partidas rápidas é divertido, mas o filé do jogo é a modalidade na qual se cria o time do zero para chegar ao topo. Cada vitória abre a possibilidade de se contratar atletas melhores e os objetivos mudam de acordo com o adversário. Há desde partidas em que só é possível pontuar com o especial "gamebreaker" até divertidos torneios de "tocos". Este desafio, em particular, funciona da seguinte forma: enquanto os arremessadores ficam na linha dos três pontos, você, no garrafão, deve evitar que a bola caia na cesta. Simples e divertido como jogar na rua.

NOTA **7,0**

Produtora: SCE **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Coletânea **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Minigames variados e divertidíssimos **Ponto fraco:** O som é muito chato **Diversão:** 8,0 **Controle:** 8,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 5,0 **Gráfico:** 7,5

por Leandro Rodrigues

Ape Escape Academy

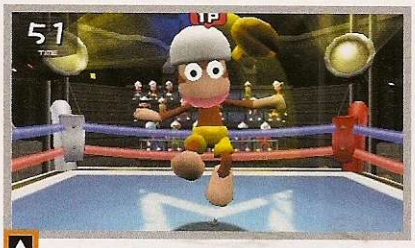
Dúzias de minigames recheados de macaquices para todos os gostos

Finalmente um bom pacote de minigames foi lançado para o PSP. São mais de 40, um mais divertido que o outro. No modo principal de *Ape Escape Academy,* você deve passar por diversos tabuleiros de jogo-da-velha, e cada casa do tabuleiro traz um minigame. Para preencher o espaço com seu símbolo, uma bolinha, é preciso vencer o desafio. Forme uma linha no tabuleiro e a próxima fase é liberada. O jogo também permite a disputa de partidas contra um adversário em turnos, usando apenas um PSP ou pela rede sem fio em até quatro pessoas. Tudo muito maluco e divertido.

Os gráficos são de primeira linha, com movimentos bem executados, mas o som é horrível, e em poucos minutos você não agüenta mais escutar grunhidos de macaco. Apesar deste problema, porém, *Ape Escape Academy* ainda é a melhor opção para quem busca diversão sem compromisso no PSP.

Os minigames são todos muito simples, mas seus temas e controles variados os tornam irresistíveis

Fique esperto para não cair na gargalhada com a situação tosca dos macacos e esquecer de jogar



O macaquinho é simpático, mas cinco minutos de seus grunhidos esgotam a paciência de qualquer um

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
NDI
Desde 1992
Conserto: 6 meses de garanti
Limpeza da lente gratuita
PlayStation
PlayStation.2
Fone: 5533-6914/ 5094-0971
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

por Leandro Rodrigues

Produtora: Backbone Entertaiment **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** O visual cartunesco **Ponto fraco:** Efeitos sonoros fraquinhos **Diversão:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Desafio:** 7,5 **Som:** 6,0 **Gráfico:** 8,0

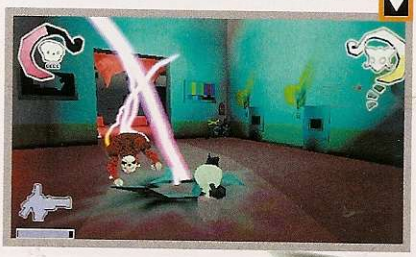
NOTA **7,0**

Death Jr.

Não falta desafio nesta curiosa aventura protagonizada pelo filho da Morte

Um dos primeiros jogos anunciados para PSP, *Death Jr.* foi um daqueles títulos que causaram boas impressões desde o primeiro vídeo. E o game não decepcionou. O jogador controla Junior, filho da poderosa Morte, que deve ajudar a resolver a confusão que se formou quando seus amigos abrem a caixa de Pandora, libertando o maléfico Moloch.

Para evitar que o vilão conquiste o mundo, Junior não só deve procurar as Soul Pieces por 18 estágios repletos de desafios, como precisa concluir a tarefa antes que seu pai descubra a papagaiada e lhe dê uma bronca mortal. Para facilitar o trabalho, os controles têm resposta rápida e dominar a foice é fácil. O maior defeito de *Death Jr.* é o som, cansativo e simples demais, mas isso não chega a comprometer o jogo, recomendado para quem curte o gênero.



Você também não iria querer saber qual o castigo por ter feito besteira se seu pai fosse a Morte em pessoa

Produtora: Namco Hometek **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Visual cartunesco **Ponto fraco:** Controles ruins **Diversão:** 5,0 **Controle:** 3,0 **Desafio:** 5,0 **Som:** 4,5 **Gráfico:** 6,0

NOTA **4,5**

Death to Rights: Reckoning

Ação frenética, mas descontrolada. Fique longe desta bomba

Como na versão do PS2, a aparição do policial Jack Slate no portátil da Sony é cômica. No enredo, nenhuma novidade. Jack mais uma vez tem de salvar o dia em Grant City. Muito tiroteio em câmera lenta, no estilo de *Max Payne*, e um cão policial que pode ser chamado a todo momento são os auxiliares do protagonista.

Infelizmente, o jogo não passa de uma boa idéia mal executada. Apesar da ação frenética, com balas por todos os lados, gráficos bem trabalhados e um som razoável, a jogabilidade é péssima. Os controles são terríveis e reagem com atraso,

O controle de Jack é tão ruim que parece até que o game ganhou este visual por engano. Não combina

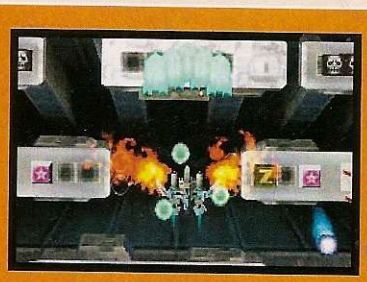
mirar é um martírio e se acostumar com a câmera é um desafio virtualmente insuperável. O modo multiplayer poderia até ser um destaque, mas ele sofre da mesma síndrome do controle porco que afeta o resto do jogo, ou seja, não há salvação.

Star Soldiers

VERSÃO JAPONESA

Jogo de nave básico no qual o objetivo é acertar uma quantidade absurda de inimigos, tentando escapar de um número ainda maior de tiros. A grande novidade, porém, é o fato de que o game foi desenvolvido para jogar com o PSP na vertical. Pode parecer estranho, mas a idéia é bacana e dá a sensação de que a telinha é grande. O problema é que a posição torna o uso os controles cansativo, e a empolgação com a novidade acaba logo.

Distribuidora: Hudson
Produtora: Hudson **Tipo:** Nave / Tiro
Jogadores: 1 **Nota:** 6,5



DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

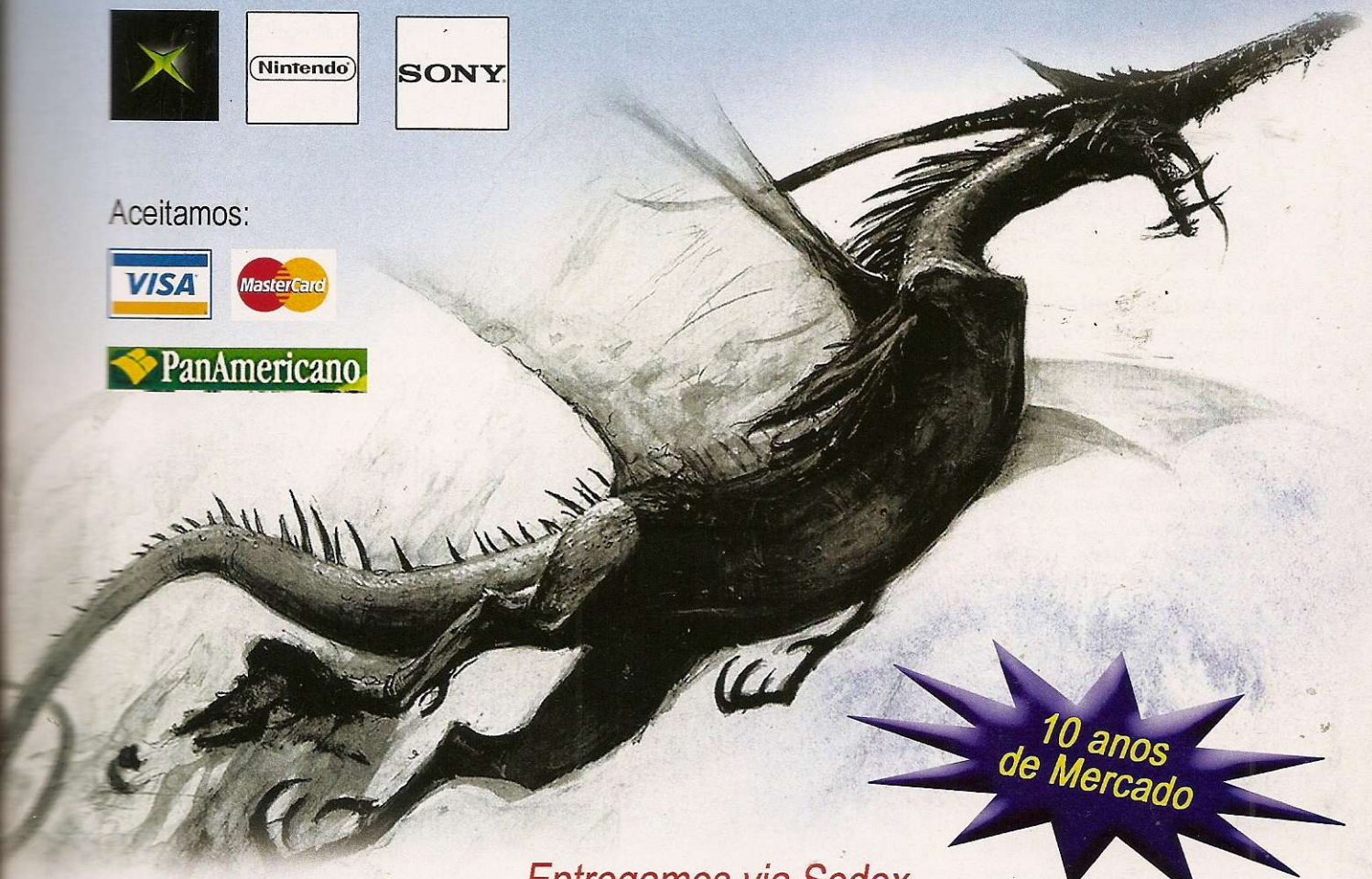
Parcelamos em até 15 X

- Vídeo-games e Jogos
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Destravamento de Playstation 2 com 01 ano de garantia no Chip

Nintendo SONY

Aceitamos:

VISA MasterCard PanAmericano



10 anos de Mercado

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

Total Overdose

Mistura louca de gêneros com tempero mexicano é sarcástica e divertida, mas tem visual medonho

por Leandro Rodrigues

Imagine uma mistura de *GTA*, *Max Payne* e *Prince of Persia*. Agora adicione a tudo isso um forte tempero mexicano e você terá uma noção razoável do que é *Total Overdose*. Em busca de sucesso fácil, a produtora Deadline tomou um pouco de cada game de sucesso para tentar criar uma mistura infalível. O resultado não foi bem o esperado, mas saiu divertido.

Ramiro Cruz, o protagonista da aventura, é um verdadeiro herói faz tudo. Em um momento ele atira em câmera lenta, bem ao estilo de *Matrix*, em outro volta no tempo para consertar erros como em *Prince of Persia*, depois corre pela cidade, livre para fazer o que quiser, como em *GTA*. Além de tudo o cara tem sete tipos de movimentos especiais que incluem desde tiros certeiros na testa dos inimigos até a convocação de uma gangue de lutadores de luta-livre para dar uma mãozinha.

O enredo é bem simples. Ao sair da cadeia, Ramiro tenta ajudar seu irmão gêmeo, que está investigando o sumiço de seu pai em uma missão secreta. A teoria pode até ser bonita, mas o jogo não. Cheio de texturas problemáticas e cenários pouco detalhados, *Total Overdose* assusta o público acostumado a bons gráficos. Para piorar, o controle é confuso e a demora na resposta aos comandos muitas vezes é frustrante.

Mas mesmo estes problemas não são suficientes para condenar o game ao esquecimento. Divertido e repleto de frases de duplo sentido, o destaque de *Total Overdose* é o tempero mexicano, com direito a músicas, cenários e muitos diálogos em espanhol ou em inglês com sotaque. O modo Story tem dezenas de missões que seguem um roteiro definido, enquanto as tarefas extras, apesar de não seguirem uma ordem definida, são necessárias para destravar várias das missões principais. É confuso. Se você não quiser se perder nesta teia de missões, acompanhe o guia a seguir com os objetivos de cada fase e prepare-se para uma boa porção de pimenta mexicana.

Distribuidora: SCi Games **Produtora:** Deadline Games **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Música e efeitos sonoros
Ponto Fraco: Gráficos e jogabilidade. **Diversão:** 7,0 **Controle:** 6,0 **Desafio:** 7,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 5,0

NOTA **6,5**

CONTROLES

✕	Pula
● / R2 / L2	Troca a arma
▲	Recarrega
■	Trava a mira (modo câmera lenta)
R1	Atira
L1	Câmera lenta
↓	Volta no tempo
↔	Seleciona especial
↑	Usa especial
START	Pausa
SELECT	Menu

▲ O pai foi morto por traficantes, o irmão está indo pelo mesmo caminho e você se pergunta por que Ramiro não consegue falar duas frases sem soltar um palavrão...

Modo Story

INTRODUÇÃO

The Father

Você começa controlando o pai de Ramiro Cruz para entender o que realmente aconteceu com o cara. Entre no galpão do início do jogo e pegue todas as armas, depois elimine os poucos inimigos no próximo galpão e saia. Do lado de fora você vai encontrar uma resistência maior, mas não é nada que assuste. Siga para o avião, entre e assista ao vídeo.

The Good Son

Agora é hora de controlar o irmão de Ramiro. Ele também não tem muita sorte e acaba levando a pior com uma granada. Entre na caminhonete à sua frente e acelere forte até o caminhão tanque que está mais adiante, à direita da estrada. Quando chegar perto, aperte o botão L1 e, em seguida, R1 para sair do carro em movimento e destruir o alvo. Oito inimigos vão partir em seu encalço. Destrua a van e apavore os próximos cinco inimigos.

CENTRO

Antes de partir para as missões, verifique o tutorial. Ele é marcado por um símbolo vermelho no mapa e permite que você aprenda dezenas de movimentos. As tarefas do modo Story aparecem marcadas no mapa como uma estrela amarela com o centro preto, enquanto as missões extras são representadas por uma estrela toda amarela. Vale lembrar que há fases do modo Story que só são liberadas após você cumprir algumas missões extras.

The Bad Son

Escolte Marco até o caminhão no terceiro andar do prédio. Chegando lá, entre no veículo, suba mais um nível e pule a rampa para voltar às ruas e completar o serviço.

PUERTO INDUSTRIAL

Rancho los Virgillos

Sua tarefa é invadir uma fazenda e roubar o carro do dono. Entre na propriedade e destrua os quatro reservatórios de fertilizante, depois suba na estrutura principal e aperte ✖ para empurrar o maior duto. Agora você precisa entrar no casarão para pegar a chave da garagem. A única maneira de fazer isso é subir até o segundo andar e eliminar o dono da caranga. Aproveite para usar os movimentos especiais (loco moves) que você acumulou. Assim que terminar, pegue a chave e siga para a garagem para pegar o carro. Você precisa levar o veículo inteiro até o local combinado com seu contratante, no porto industrial.

Get the Trucks

Tire três caminhões das docas e os leve em segurança para a área onde estão seus amigos. O primeiro caminhão é só pegar e levar, mas no segundo a coisa complica um pouco. Para pegá-lo, suba até o alto das escadas e ligue o guindaste. Ele vai retirar o contêiner do local e liberar a passagem para o segundo caminhão. A terceira carreta está em cima de um navio. Suba no nível mais alto da embarcação. Dentro da cabine há uma chave. Acione-a para que o contêiner com o terceiro caminhão desça para perto de seus amigos, depois é só sair com a carga. Na segunda parte da missão, é preciso levar o veículo que Angel deixou para você até o contêiner onde estava o último caminhão. Estacione o veículo na caixa de metal, suba novamente no navio e acione a máquina para que o guindaste leve o contêiner de volta a bordo. Saia correndo e assista à explosão. Pular no mar facilita a fuga.

ZONA INDUSTRIAL

Escort the Trucks

Encontre seu contratante para receber mais um serviço. Marcos fornecerá o material e o resto das instruções. Você deve abrir caminho para os três caminhões de Morales. Destrua o bloqueio e todos os inimigos que estiverem no meio da estrada.

The Ambush

Entre escondido no esconderijo inimigo. Assim que os caminhões pararem, corra para o ponto indicado e abra os portões para que sua turma invada o local. Infelizmente, eles não vão ser bem-sucedidos. Continue sua empreitada sozinho e entre pelos galpões. Lá dentro, siga sempre rumo aos pontos indicados, até chegar ao local com um triturador. Espere um tempo até que a plataforma caia e seus inimigos virem história, depois siga em frente e suba pelas plataformas para abrir a porta e continuar o caminho. Salve o jogo e prossiga pelos corredores, abrindo os portões. Desligue a eletricidade e caminhe pela esteira. Angel vai encontrá-lo e lhe oferecerá uma carona.

A Saving Angel

Aproveite a metralhadora fixa em cima da pickup da Angel e acabe com todos que encontrar pela estrada até chegar em segurança ao apartamento de sua salvadora.

Cerro de Los Angeles

Saia do apartamento de Angel e parta em busca de tarefas extras até que a próxima missão principal seja liberada. Quando isso acontecer, volte para o apartamento e fale com Angel novamente.

BARRIO ANTIGUO

El Macho Meeting

Encontre um caminho para entrar no bar. Use os telhados para invadir o local por um teto de vidro e prepare-se para encontrar uma bela recepção lá dentro.

BARRIO DEL TORREO

Kill the Bull

Invada o estádio, mate os inimigos e abra o portão que leva ao segundo andar. Lá em cima, elimine todos até chegar à área principal. Agora você precisa encontrar uma entrada para a

arena. Dê uma volta de 180º no estádio e desça as escadas do outro lado. Abuse dos movimentos especiais para acabar com a emboscada, depois saia pela porta que se abriu. Para variar, aqui há mais inimigos. Aproveite o savepoint, pois depois da próxima porta vem uma batalha ainda mais dura. Abuse dos especiais novamente, depois pegue a evidência e leve-a para o Cesar Morale's.

CERRO DE LOS ANGELES

The Car Dealer

De volta ao apartamento de Angel, é ela quem indica a próxima coordenada. Um táxi o deixará pertinho da loja de Elvez. Ache uma maneira de entrar na loja e procure a evidência no local, que está fortemente protegido. Você deve passar de sala em sala e detonar todos.

PUERTO

Make Elvez Sing

Abra a porta para entrar no castelo, usando o interruptor no bar da piscina. Em seguida, procure Elvez para um interrogatório. Depois de passar pelo salão principal, siga pelo jardim para chegar às tábuas sobre o mar. Use a metralhadora fixa em cima do iate para limpar a área, entre na caverna, acabe com todos e suba o elevador. No próximo corredor, você encontra Elvez e suas garotas. Não se iluda, além de safadas, as meninas são boas de tiro. Abuse dos seus especiais e, após cumprir a tarefa, saia do lugar o mais rápido possível.

Highway Attack

Passe pelo bloqueio e abaixe a ponte. Não tente pular com o carro antes que o local esteja completamente limpo da presença de inimigos, caso contrário a surpresa pode ser desagradável.

CERRO DE LOS ANGELES

The General

Assim que entrar na floresta, siga em frente até avistar a primeira cabana dos soldados. Entre e elimine tudo o que se mover, depois siga em frente, passando pelo lado esquerdo da pirâmide. A seguir, suba a enorme escadaria e entre pela porta principal. A pirâmide está sem energia e você não consegue acessar os painéis de controles. Desça pelo elevador até o nível mais baixo e acione o gerador de energia.

Catabumbas de los Muertos

Passe pela seqüência de corredores até chegar à sala do gerador. Ligue a chave que pisca em vermelho no painel, salve o jogo e comece a fazer o caminho de volta, ligando todos os painéis de controle. Na segunda sala em que as portas forem fechadas, você vai encarar o General. Ele é um alvo fácil, basta abusar dos loco moves. A seguir, ligue o último painel, proteja-o contra o ataque de uns cinco soldados e suba pela escada que estava inacessível. No alto use o cabo para escapar da pirâmide. Você vai ver uma cena bem parecida com a do começo do jogo.

Escape the Jungle

Pegue o carro dentro da cabana e corra pela floresta. Tome muito cuidado com as barreiras pelo caminho. Na clareira, destrua três baterias antiaéreas. Use os lançadores de granadas. Com o local liberado, um avião pousa e você pode sair deste inferno.

CERRO DE LOS ANGELES

Ao retornar ao apartamento de Angel, você terá de encarar uma emboscada. Há muitos inimigos para enfrentar e o pior: eles raptaram a garota. Ramiro escuta pelo ponto eletrônico que injetaram uma enorme quantidade de drogas no organismo de seu irmão, por isso, ele deve seguir sem perder tempo para a US Border, em busca de adrenalina para salvar a vida do cara.

US Border

Chegar ao local é fácil. Difícil vai ser entrar. Como o portão está fechado, recue um pouco e use a chave que está dentro do escritório para liberar a passagem, depois pegue um furgão e suba até a entrada do DEA. Procure o antídoto no mesmo andar em que o seu irmão está, depois use o composto para salvá-lo. Com a chave do elevador principal, você pode descer e desativar a bomba que foi armada.

Save the DEA

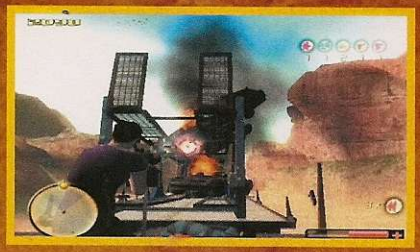
No andar inferior, elimine todos os inimigos que encontrar pelo cenário. Não vai ser uma tarefa fácil. Use as metralhadoras fixas ao máximo e aproveite também o lançador de granadas. Quando a bomba estiver ao seu alcance, uma contagem regressiva vai aparecer. Desça e acione a chave para que o elevador leve a bomba para o andar inferior, depois saia pelo portão que se abriu e parta em busca de uma empilhadeira para transportar a bomba até o trem. Descarregue o explosivo e saia com a empilhadeira. Siga para a locomotiva e acione o painel. Uma animação mostra que você salvou a DEA, mas Angel ainda está em perigo nas mãos do general.

The Getaway Train

Passe de vagão em vagão tomando cuidado com as esquinas. Quando não houver portas de acesso nos vagões, atravesse-os pelas laterais. No final o capitão foge com Angel na locomotiva. Pegue a moto que apareceu e siga para acabar de vez com a raça do cara. Atrás do trem há uma metralhadora gigante. Acerte a arma de perto para maximizar os danos, mantenha a aceleração e fique de olho para pegar os itens que aparecem entre os cactos. Ficar colado na locomotiva, além de aumentar a eficácia de seus tiros, diminui as chances de que a metralhadora o atinja. Concluída a tarefa, ultrapasse o vagão e salve a mocinha para assistir ao final do jogo. E se mesmo após tudo isso você ainda estiver com sede de desafio, confira as missões extras a seguir:

Missões extras

EL VERDETERO DE MARCO



Junkyard Race

Uma corrida com 18 checkpoints por dentro do ferro velho.

ZONA INDUSTRIAL

Dope Dealers Must Die

Elimine 13 inimigos e ganha 700 pontos. Use um carro e a rampa do lado do local para conseguir entrar na área inimiga.

Burrito Boost

Destrua o carrinho de burrito e fale com o policial. São necessários 400 pontos no mínimo.

Fly on the wall Challenge
Para vencer este desafio, você deve matar cinco inimigos fazendo o movimento especial de pular na parede e mirar na cabeça. O placar mínimo exigido é de 3 mil pontos.

Industrial Race
Corrida por 24 checkpoints. O maior desafio aqui é sobreviver ao trafego.

Industrial Gate Hunt
Outra corrida, só que agora sem o auxílio do mapa. São sete checkpoints.

CENTRO

The Missing Brother
Ajude o irmão de seu contratante que está cercado de inimigos e mantenha-o a salvo.

A Walk in the Park
Neste singelo passeio pelo parque, você deve eliminar dez ou mais inimigos.

Downtown Gate Hunt
Corrida por sete checkpoints.

BARRIO ANTIGUO

Burrito Shopping
Destrua três carrinhos de burritos e leve os pacotes de volta ao policial. Você precisa fazer 2 mil pontos no mínimo.

Sombrero Shootout
Recupere um chapéu mexicano caríssimo e acabe com todos os 14 elementos da Gangue dos Sombreros.

Tequila Trouble
Acabe com mais uma gangue. Você vai encontrá-los em frente a um bar. O último inimigo foge de carro. Não o deixe escapar.

Power Struggle
Mais uma gangue para eliminar. Desta vez são 17 inimigos.

Downtown Super Race
Corrida por 26 checkpoints. Aproveite o percurso para pegar também os números que aparecem durante a corrida, pois eles ajudam a melhorar seu tempo final.

Bloodlust Countdown
Você tem 90 segundos para acabar com 20 inimigos.

Pistoleiros
Acabe com 24 pistoleiros fazendo mais de 4 mil pontos.

Free Virgillo
Liberte Virgillo e escolte-o até o bar dos machos.

PUERTO

Latino Loco
Elimine a gangue e o seu líder Rico, que xingou a mulher de seu contratante.

Bullseye Challenge
Mate dez inimigos com tiros na cabeça.

Morientes Mow Down
Elimine 24 inimigos no alto da torre. Faça pelo menos 5 mil pontos.

Coca Cargo
Colete dez pacotes de cocaína que estão espalhados pelo cenário.

PUERTO LOS TOROS

A Bad Day
Tarefa chata. Você deve localizar um carro que está preso atrás de algumas caixas. Remova as caixas com uma empilhadeira, pegue o veículo e leve-o ao ponto marcado em amarelo no mapa antes que o tempo acabe.

Dockland Gate Hunt
Corrida por sete checkpoints, sem mapa.

Wall Bounce Challenge
Pule na parede e salte para frente enquanto atira. É preciso matar cinco inimigos assim.

Rotten Meat
Invada o local indicado e mate todos os inimigos, depois destrua os dois tanques de combustíveis e saia do local com pelo menos 3 mil pontos no bolso.

Informática KRM Games & Telefonia

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Despachamos para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

- MEMORY CARD
- VOLANTES
- CONTROLES
- HD P/ JOGOS
- CONSOLES:
- PS2/PSP/X-BOX

FINANCIAMOS EM ATÉ 24x

ENTRADA P/ 60 DIAS
CONSULTE OUTRAS FORMAS DE PAGAMENTO

- **INFORMÁTICA:**
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TODA LINHA DE MICROS E ACESSÓRIOS
FAÇA SUA CONFIGURAÇÃO
ENTREGA EM 48 HS / 1 ANO DE GARANTIA

VISA VISA Electron MasterCard REDE SHOP

Matriz: Av. Paulista, 1159
13º andar – Cj 313
Filial: Av. Paulista, 1098
loja 41-B
(11) 3541-3914 / (11) 3266-7819
(11) 3285-6893

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas

PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS

compre já o seu

GameBoy Advance SP

Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima
Maquiagem: Alexandre Corbanezi

Dicas e Troques para PlayStation

FICHA DA GATA

Nome completo: Amanda Ramos de Castro Moreira
Idade: 18 anos
Casada, solteira ou enrolada: namora
O que faz: faz cursinho e está prestando vestibular para medicina
O que a gata curte: ouvir techno, de preferência em uma balada forte

GOSTOU DA GAROTA?

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Amanda, visite o site da Editora Europa: **www.europanet.com.br**.

Garota PlayStation
Outubro 2005

Quer dicas, muitas dicas?

Edição 80 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy® IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9, com a dica de ouro do drible elástico
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

Edição 79 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko's Getting UP, muita ação com os grafiteiros no PS2
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk's; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

Edição 78 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Winning Eleven 8; Medal of Honor: European Assault; Batman Begins; Star Wars III; Hauting Ground
- **Reviews (PSP):** Fifa Soccer; NFL Street: Unleashed
- **Dicas (PS2):** GTA: San Andreas; Need For Speed Underground 2; Psychonauts

Edição 77 - R$ 6,90

- Tudo sobre a E3, a maior feira de games do mundo
- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Obscure; 7 Sins; Tomb Raider 4
- **Reviews:** Psyconauts (PS2); Need for Speed underground Rivals (PSP); Star Wars Episode III (PS2); Metal Slug (PS2)

Edição 76 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** God of War; Lego Star Wars; Splinter Cell 2; Midnight Club 3
- **Reviews (PS2):** Full Sprectrum Warrior; Narc; MotoGP 4; Dead to Rights 2; Rise of The Kasai
- **Superdicas:** Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum e Ace Combat 5: The Unsung War

Edição 75 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Gran Turismo 4; Tekken 5; Cold Fear; Brothers in Arms
- **Reviews (PS2):** Fifa Street; ; Naruto: Narutimate Hero 2; Enthusia: Profissional Racing
- Midnight Club 3: lista completa dos carros e motos deste novo jogo rei dos rachas

Edição 74 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Playboy: The Mansion; Devil May Cry 3; Winning Eleven 8 International
- **Reviews (PS2):** Champions: Return to Arms; NBA Street V3; Eye Toy Monkey
- Dicas especiais para o The Punisher; Shadow of Rome

Edição 73 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** KOF 94 Re-bout; Dragon Ball Z Budokai 3; Syberia II; Capcom Fighthing Jam
- **Reviews (PS2):** Airborne Troops; Mercenaries; Xenosaga II
- **GRÁTIS:** Pôster duplo. Frente com galeria de jogos e verso com 800 top dicas

Edição 72 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- **Reviews (PS2):** Golden Eye; Bard's Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII
- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2

Edição 70 - R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Resident Evil Outbreak 2; Mortal Kombat Deception
- **Reviews (PS2):** Gradius V; Pro Evolution Soccer 4; Star Ocean
- **Imperdível:** Burnout 3 (PS2); Def Jam: Fight for NY (PS2)
- **Especial:** Final Fantasy 7. Todos os segredos do melhor RPG

Almanaques da PlayStation

Ed. Extra 9 - R$ 9,90

- Almanaque com 6.132 dicas testadas só de jogos do PS1. Ainda tem mais 5 jogos detonados

Ed. Extra 8 - R$ 9,90

- O guia definitivo do GTA. Inclui dicas de todas as versões e detonados do GTA 3, Vice City e San Andreas

Ed. Extra 7 - R$ 11,90

- Almanaque com 10 games campeões, detonados do começo aos fim, recomendados pelo Makotron

Ed. Extra 6 - R$ 14,90

- Almanaque de 200 páginas com dicas para 859 jogos de PS1 e 235 jogos de PS2. Ainda traz catálogo inédito de jogos

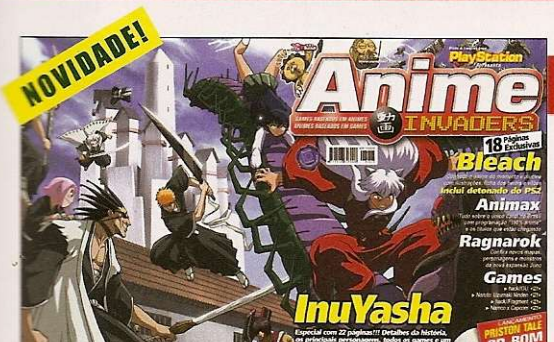
Ed. Extra 3 - R$ 6,50

- Só para quem tem GameShark. São códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças para jogos do PS1 e PS2

Aqui tem! Confira.

Quer ganhar 2 edições da revista PlayStation? Ligue e saiba como!

Lançamentos para gamemaníacos!



Anime Invaders Ed. 2 - R$ 8,90

A revista que trata de games baseados em animes ou animes baseados em games. Destaques:

- **InuYasha:** especial com 22 páginas! Detalhes da história, os principais personagens, todos os games e um resumo dos 167 episódios
- 18 páginas exclusivas e detonado do Bleach
- **GRÁTIS:** CD-ROM com Priston Tale, o MMORPG do momento

Esp. Dicas & Truques Para Games

Aqui você encontra dicas, trapaças, golpes e segredos para 281 jogos. São 4.821 dicas exclusivas. Confira alguns jogos:

- GTA San Andreas
- Resident Evil 4
- Tomb Raider 1, 2, 3, 4 e 5
- God of War

Game Master: a revista que tem dicas para todos os consoles

Edição 9 - R$ 8,90

- **Na revista:** Hulk (PS2/XB/GC); preview e info do jogo Prince of Persia 3; Winning Eleven (PS2)
- **No Guia Completo Detonado:** Darkwatch (PS2/XB); Jump Superstars (DS) e Geist (GC)
- **GRÁTIS:** CD com Priston Tale

Edição 8 - R$ 8,90

- **Na revista:** Killer 7 (PS2/GC); Delta Force: Black Hawk Down (PS2/XB/PC)
- **No Guia Completo Detonado:** Especial Yu-Gi-Oh! Trial to Glory World (GBA) e segredos para os melhores jogos da saga

Edição 7 - R$ 8,90

- **Na revista:** Destroy All Humans (PS2/XB); Conker Live & Reloaded (XB); MOH: European Assault (PS2/XB/GC); Batman Begins (PS2/XB/GC)
- **No Guia Completo Detonado:** Metal Gear Solid 1, 2 e 3

Edição 6 - R$ 8,90

- **Na revista:** Pokémon Emerald (GBA); Star Wars 3 (PS2/XB); tudo o que você precisa saber sobre o PS3, Xbox 360 e Nintendo Revolution
- **No Guia Completo Detonado:** GTA San Andreas (PC/PS2/XB)

Edição 5 - R$ 8,90

- **Na revista:** The Warriors (PS2/XB); Jade Empire (XB)
- **No Guia Completo Detonado:** Midnight Club 3(PS2/XB); Need for Speed Underground 2 (PS2/XB/PC /GC); Forza Motorsport (XB)

Para comprar ligue para (11) 3038-5050 ou 0800 55 76 67 e informe a OFERTA 125 . Se preferir, acesse nosso site www.europanet.com.br

Para solicitar suas edições, preencha este cupom (original ou xerox) e envie por correio ou fax para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - CEP: 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - **OFERTA 125**

Revista	Edição	Qtde.	Preço	Total + Frete

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 7,50 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,25. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones.

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão: ☐Amex ☐Credicard ☐Diners ☐Visa ☐Mastercard

De número (verso do cartão): |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Validade |_|_|_|

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) à Editora Europa junto com este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito junto com este cupom para o nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

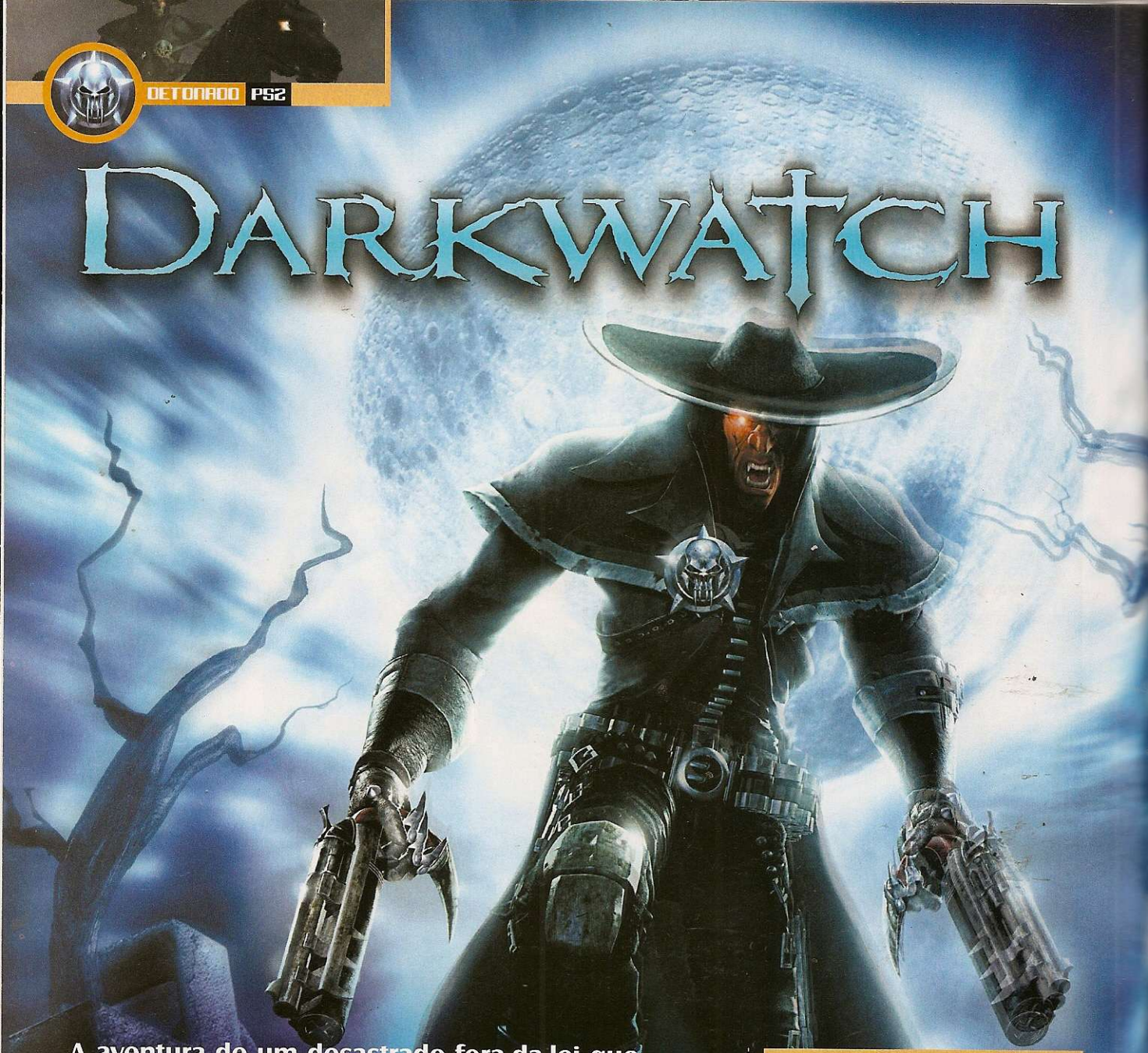
Endereço: _____ Nº._____ Bairro: _____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade: _____ Tel.: (___) _____

Celular: _____ RG _____ CPF _____

Oferta válida de 01/10/2005 a 31/10/2005, para compras efetuadas por telefone, por pessoa física, enquanto durarem os estoques.

DARKWATCH



A aventura de um desastrado fora-da-lei que tentou assaltar um trem e acabou virando vampiro

por Leandro Rodrigues

Se há um ponto em que *Darkwatch* se destaca, é na história. Tudo começa quando Jericho, um assaltante do Velho Oeste, resolve roubar o trem errado na hora errada. O plano era simples: assaltar um vagão e fugir para o México. O problema é que ele escolheu justamente o vagão lacrado pela sociedade secreta Darkwatch, cuja especialidade é caçar demônios. No fim, Jericho não só libertou um vampiro que amaldiçoou o Velho Oeste, como também acabou transformado em um.

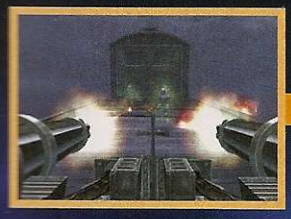
Mordido por um vampiro e com uma incrível trapalhada para resolver, Jericho não tem muita escolha. Resultado: o cara entra para a Darkwatch com o objetivo de caçar o vampirão, recuperar a própria alma e salvar o Velho Oeste das forças do mal. O legal é que, para cumprir a tarefa, o pistoleiro terá de abusar não só de suas habilidades com a arma, mas também de seus dons sobrenaturais. Por isso, se você não quer ficar perdido no além, acompanhe este guia com o básico para você passar por todas as missões do game.

Distribuidora: High Moon Studios **Produtora:** Capcom **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto Forte:** Visual e diversão **Ponto Fraco:** Sistema de mira **Gráfico:** 8,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 6,5 **Desafio:** 7,0 **Diversão:** 8,5

NOTA **7,5**

COMANDOS

←→	Anda para os lados
↑↓	Troca as armas
AE	Movimenta Jericho
AD	Movimenta a mira
L3	Abaixa
R3	Visão de sangue
START	Pausa
SELECT	Exibe o placar do multiplayer
✕	Interage com o cenário
●	Recarrega arma
■	Coronhada
▲	Pula
R1	Atira
R2	Ativa poder
L1	Lança granadas e dinamite
L2	Seleciona poder



SEDE DE VINGANÇA

Ser rápido no gatilho não basta para salvar o Velho Oeste do mal. Conheça a estratégia para vencer

1. The Wrong Train

Passe pelos obstáculos abaixando e pulando. Para encarar as caveiras, a melhor solução é a coronhada. Sobre o vagão rola o primeiro confronto com Lazarus. Mantenha distância e mande bala no feioso sempre que sua mira estiver vermelha. Depois de levar muito chumbo, ele resolve correr atrás de você e de sua parceira, mas ela consegue mandar o vilão e o trem pelos ares. Só isso, porém, não elimina o cara, que se transforma em uma fera alada.

2. Ride Like the Devil

Hora de um pouco de ação a cavalo. O primeiro passo é eliminar dezenas de caveiras que estão sobre os outros cavalos. Quando terminar, Lazarus vai partir para cima de você. Abuse das balas sem medo, pois nesta parte a munição é infinita. Acerte o monstro e tome cuidado com os contragolpes. Uma hora Lazarus foge e você continua rumo ao posto avançado da Darkwatch.

3. Boneyard

Esta é a primeira missão em que você conta com a Blood Vision, a visão de sangue. Siga em frente até chegar perto da porta, acabe com todas as caveiras e depois com os troncos das árvores. Quando tudo estiver tranqüilo, entre pela porta da cripta. Na sala central, surgem mais inimigos. Nos fantasmas de mulheres que aparecerem voando, mande flechas explosivas. Entre pelo portão que se abriu e siga pelo caminho que leva de volta à superfície. Mais adiante, use a visão de sangue para não ser surpreendido pelos inimigos que aparecem por todos os lados. Uma mulher infectada vai pedir ajuda. Você tem duas opções: livrar a inocente da infecção e ganhar um poder do bem ou sugar o sangue da vítima e receber um poder demoníaco. Após matar mais alguns inimigos, uma animação mostra Lazarus atacando o protagonista mais uma vez.

4. Devil's Belly Mine

Logo de cara você precisa decidir novamente qual ação vai realizar com a Cassidy. Nos corredores das minas, Jericho deve encontrar os detonadores que abrem novas passagens. Fique de olho no alto do cenário, pois algumas destas passagens não podem ser alcançadas sem o uso do pulo duplo (Vampire Jump). Após acionar o segundo detonador, uma porta se abre. Entre e caia no buraco que vai aparecer. Depois da pausa, algumas caveiras aparecem com um barril de pólvora. Acerte-as para explodir tudo que estiver ao redor, inclusive elas mesmas. A seguir, você deve acionar mais três detonadores para liberar outra passagem na parte inferior da mina. Siga sempre em frente procurando a parte mais baixa dos corredores. Após eliminar a gorda que bloqueia o caminho, pule a ponte quebrada e confira a animação.

5. Darkwatch Outpost

Jericho pega uma sniper na neve. Aproveite e elimine todos os inimigos que puder a distância. Assim que chegar ao centro da cidade, acabe com todos os demônios.

A sede de poder de Tala é tanta que ela seduz Jericho para que ele a morda, transformando-a em vampira

PODERES ESPECIAIS

• Poderes neutros (disponíveis desde o início do game)

Blood Shield: medido pela barra amarela localizada no canto esquerdo superior da tela. O Blood Shield funciona como uma proteção extra contra os ataques inimigos. Com este escudo de sangue, como diz o nome do poder, Jericho consegue sobreviver a ataques capazes de aniquilar qualquer ser humano. Fique esperto: toda vez que essa barra se esgotar, o cowboy passa a sofrer danos reais.

Blood Vision: graças ao sangue demoníaco que fica pulsando em seus olhos, Jericho é capaz de ver os inimigos em vermelho, portas e itens em azul e inocentes em amarelo.

Vampire Jump: permite pular dezenas de vezes mais alto que qualquer humano. Com os saltos de vampiro, o protagonista é capaz de chegar ao topo de prédios e rochas gigantes. Além disso, Jericho flutua durante o salto por alguns segundos, o que pode ser usado para surpreender os adversários.

• Poderes do bem (liberados quando se escolhe uma opção boa ao longo do jogo)

Silver Bullet: aumenta o poder dos tiros por um período de tempo limitado. Use as balas de prata sempre que tiver de enfrentar demônios peçonhentos.

Fear: ao usar este poder, seus inimigos ficam extremamente assustados e fogem de você, mas fique atento, pois eles podem voltar.

Mistic Armor: armadura mística que protege o protagonista das investidas dos demônios.

Vindicator: este poder invoca um raio que mantém os inimigos presos por um tempo.

• Poderes do mal (habilitados quando se escolhe uma opção demoníaca durante o jogo)

Blood Frenzy: seus ataques ficam diabolicamente mais poderosos. Ideal para combates corpo a corpo.

Turn: transforma seus inimigos em escravos temporários, o que faz com que eles o ajudem por um curto espaço de tempo.

Black Shroud: é uma poderosa armadura que causa danos a todos os inimigos que tentarem apunhalar seu personagem.

Soul Stealer: suga a alma dos inimigos. Este poder afeta inclusive os mais distantes.

Quando a barra do centro da tela ficar vazia, é sinal de que o território está limpo. Entre pelo portal verde até chegar a um corredor cheio de celas e atravesse-o. Saia pelo outro corredor, no canto esquerdo, para encontrar um cientista que está nos últimos minutos de vida. Depois de decidir se você será bom ou mal com o figura, vá para o final da sala.

6. War Train

Outra fase no cavalo com munição ilimitada para fritar os demônios. O caminho mais rápido para chegar ao seu destino é seguir até a estrada de ferro. Cuide primeiro dos inimigos que aparecem cavalgando, mas tome muito cuidado com os barris de pólvora, pois eles são lançados a todo o momento. Quando você começar a se aproximar dos vagões, não economize bala e atire em todas as partes da locomotiva. Uma barra de energia mostra o quanto falta para concluir a tarefa.

7. Torture Maze

Primeiro é preciso sobreviver às caveiras, contando apenas com um tacape com pregos. Após a pausa para loading, troque a arma, mate o primeiro inimigo que aparecer na sua frente e pegue a arma dele. Detone os barris de pólvora para eliminar o resto dos inimigos. Alguns atiradores aparecerão no alto das torres. Use sua visão de sangue para conseguir enxergá-los no meio do cenário e detone os inimigos sem se descuidar dos inocentes, que não podem ser atingidos. Entre pela porta que se abriu no nível inferior e siga pelo corredor detonando todos, mas tome cuidado com o fogo que sai da parede. Pegue a shotgun, desça e ative as três escotilhas. Use novamente sua visão de sangue para achar os dispositivos. Na última parte dessa tortura, você precisa passar pelo esgoto. Enfrente os inimigos, suba até o alto da torre e vire à esquerda. Detone todos e pegue a chave em cima deles. Volte para a direita, destranque a porta e suba. No centro da cidade, acabe com os inimigos. Uma animação mostra o quanto Jericho ficou frágil à luz solar. Você precisa eliminar todas as aberrações, mas não deve se expor muito à luz. Assim que terminar todo o serviço, você estará finalmente pronto para usar seu uniforme de membro da Darkwatch.

8. Baptism of Fire

Suba ao redor da montanha para reencontrar Tala. Ela vai indicar a ponte. Desça, detone meia dúzia de inimigos e mais algumas caveiras para que uma porta se abra. Passe por ela para encontrar Tala novamente e siga pelos caminhos entre as rochas. Aqui, acabe com os atiradores, depois elimine as três árvores amaldiçoadas sem perder tempo com as mulheres fantasmas, pois elas não vão parar de aparecer enquanto as árvores estiverem vivas. A seguir, alguns inocentes vão começar a correr. Elimine os demônios e continue subindo. Dentro da cabana, uma mulher pede ajuda. Mais uma vez você deve escolher se vai seguir o caminho do bem ou do mal. Continue subindo e passando pelos atiradores até encontrar outra árvore, depois entre no buraco e confira a próxima missão.

CITADEL

Hora de conhecer o quartel general da Darkwatch. A partir deste momento, este é o seu ponto de partida para as próximas missões. Para carregar uma fase, é preciso conversar com o cientista que passa as coordenadas, e depois com o guardião, que oferece algumas armas para a missão escolhida. Depois disso, basta sair pelo portão e começar o combate. A seguir, você encontra a ordem das fases recomendada pela redação.

9. Rescue

Entre no veículo que está tombado e elimine todos os inimigos, tomando cuidado com os atiradores que estão no alto. Quando terminar o massacre, saia do carro e entre no prédio. No alto, detone a primeira árvore, depois desça e acabe com outro vegetal monstro. Siga pelo buraco aberto pela explosão, encontre a equipe que estava isolada e ajude-a.

10. The Deadlight Prism

Demônios de índios e fantasmas de mulheres são os seus piores inimigos. Não economize munição e use a sniper para pegar os índios que atiram flechas explosivas. Outra árvore demoníaca vai aparecer para atrapalhar ainda mais a sua vida. Acerte-a, tomando cuidado não só com os índios, mas também com a luz solar. Busque sempre um ponto de sombra para manter seus poderes e sobreviver. Antes de sair da caverna, acabe com as mulheres fantasmas. No alto da colina, uma cortina de fogo vai impedir sua passagem enquanto dezenas de inimigos atacam. Mate todos eles e continue avançando. Mais adiante você terá de decidir se suga ou não o sangue de um de seus companheiros. Cuidado com esta escolha, pois você poderá ficar em apuros. A melhor solução aqui é a boa ação: deixe a sede de lado. Siga em frente sempre procurando as sombras até entrar na mina. Uma luz verde indica o local do prisma. Aproveite a metralhadora fixa e extermine os inimigos.

11. Invasion

Mande chumbo grosso em tudo que se mexer, mas cuidado com as caveiras e seus explosivos. Elimine-as sempre a distância para evitar ser atingido pela explosão. Uma tribo vai descer em meio aos prédios abandonados. Destrua todos até que outra árvore apareça. Destrua-a e siga pela nova passagem. Você encontrará outra arena com muitos inimigos. Detone-os, mas fique atento aos buracos espalhados pelo local, pois se você cair, já era.

12. Hangtown

Fale com o general, que está na primeira casa à direita, para saber a localização dos inimigos e siga para o norte. Depois de abater algumas criaturas, outras recuam e se reagrupam em frente ao hotel da cidade. Vá para lá, mate a todos e suba as escadas do hotel para encontrar o restante de sua tropa. Lá em cima, acerte os inimigos no alto e depois desça. Acabe com as duas árvores que aparecem e suba a rua para encontrar Tala. Após detonar os snipers, "fale" com a garota novamente.

13. The Morning After

Siga o rastro de sangue que a sua amante deixou pelo caminho até sair do local. Tala sai pelo portal, mas você terá que procurar um caminho alternativo e, para variar, surgem inimigos para infernizar a sua vida. Elimine todos, inclusive os snipers. Passe pelo vagão de trem (que vai explodir) e entre pela porta com a caveira verde. No próximo ambiente, reveze os ataques pela esquerda e pela direita para não ser um alvo fácil. Atravesse para

o lado oposto, desça pelas escadas no centro e tome cuidado com os enormes inimigos nos corredores. Acione os dois interruptores que estão atrás das portas do nível superior. Isso vai ativar uma terceira porta. Passe por ela. Larazus se transforma em uma fera ainda mais poderosa, numa sala pequena e recheada de inimigos. É uma das batalhas mais difíceis do jogo. Escolha bem as armas antes de usá-las, pois uma explosão nesta sala minúscula pode acabar com Jericho.

14. Showdown

A batalha é longa, mas não é difícil. Logo de cara, não economize bala no feioso. Depois de algum tempo, Lazarus chama algumas caveiras para atrapalhar. Elimine-as primeiro e depois volte a alvejá-lo. Fique esperto com as bolas de fogo. Após outra rodada de caveiras vem um novo ataque: bolas de fogo com três redemoinhos. A batalha muda para a ponte. Quando Lazarus morrer, você escolhe entre uma boa ou uma má ação. É aqui que se define o final do jogo.

15. The Right Train

Ataque primeiro pela esquerda do trem eliminando os atiradores que tentam atingi-lo. Depois de se livrar do problema, diminua a velocidade e atire nos inimigos que estão dentro dos vagões. Só depois parta para o ataque pela direita. Isso vai liberar uma escada. Suba por ela e acabe com quem aparecer pelo seu caminho. A seguir, suba e acione a chave para abrir uma porta na parte inferior do trem. Siga até a porta, desça e passe pela passagem. Avance para o próximo vagão e suba rumo ao teto do trem. Aproveite a metralhadora fixa do local para acabar com todos os inimigos sem desperdiçar munição, depois se prepare. Agora, além dos inimigos que aparecem na sua frente e no alto, você terá de se preocupar com os cavaleiros nas laterais. Acerte-os até rolar uma explosão, depois continue a metralhar todo mundo. Seja rápido para não ser atingido.

16. Deadfall

Aproveite todos os explosivos, pois isso facilita muito as coisas. A seguir, passe por baixo do trem e use a metralhadora fixa, depois atravesse os corredores e acabe com os dois atiradores. Mais adiante você enfrenta outra árvore que, quando morta, elimina outros inimigos. As ruas da cidade estão tomadas por lava, por isso, salte de uma sacada a outra para não perder energia. No fim do caminho há outra árvore e um portal para a última missão.

17. Curse of the West: Final

A estratégia é a mesma para as duas inimigas do jogo. Atire sem dó na garota tomando cuidado com os seus ataques. No primeiro momento ela vai atacar com uma chuva de balas, depois lançará uma tempestade de raios. Fuja. Após estes ataques, a inimiga manda uma enorme bola de fogo. Seja rápido e use os pilares como escudo. Após acabar com ela, é só ver o final que você escolheu.

FINAL DO BEM

FINAL DO MAL

Lazarus, a criatura libertada por Jericho, é um adversário dos mais difíceis

por Leandro Rodrigues

The Incredible Hulk

Ultimate Destruction

Totalmente reformulado e muito divertido, o novo game de Hulk justifica com honras o título que tem. Aqui, absolutamente tudo pode ser destruído

Poder. Se há uma sensação que define este jogo, é esta. Esqueça a história presa ao roteiro meia-boca do filme e a jogabilidade travada de antes. O esquema aqui é detonar tudo. O enredo, baseado na série de quadrinhos *Ultimate Destruction*, mostra a busca desesperada de Bruce Banner por uma maneira de reverter os danos que sofreu após o infame teste atômico que o alterou. Com a ajuda de seu amigo Dr. Leonard, o cientista acreditava estar muito perto de uma solução, mas, só para variar, o governo resolveu detonar tudo, forçando Bruce a recomeçar o trabalho do zero.

Induzido artificialmente a usar toda a raiva de Hulk, o cientista agora parte em busca de todas as peças para reconstruir a única máquina que pode fazê-lo voltar ao normal. O melhor, porém, é que para cumprir o objetivo, o monstro verde pode destruir praticamente tudo que estiver na sua frente, além de arremessar os inimigos a distâncias incríveis e saltar vários quarteirões com um pulo. E até nestes saltos dá para sentir o poder destrutivo de Hulk. As quedas têm direito até a ondas de choque, detonando o que estiver ao redor.

Mas não é só o poder de destruição que apavora. A movimentação é surpreendente em todos os detalhes. Subir num prédio, por exemplo, é tão fácil quanto andar pela rua. Os gráficos não são exatamente os melhores da geração, mas o simples fato de que boa parte dos cenários pode ser destruída compensa a deficiência. No som, o poder de Hulk volta a falar alto, com altos grunhidos da fera acompanhados pelos gritos dos inocentes e pedidos de clemência dos inimigos.

O controle é outro ponto forte. Com resposta precisa e imediata, usar os mais de 70 golpes que podem ser comprados para turbinar o monstro verde fica fácil. Os cenários do jogo são incrivelmente gigantes, e tanto a cidade quanto o deserto têm um grande número de missões, tanto obrigatórias quanto opcionais. E os objetivos, acredite, são desafiantes até mesmo para um monstro gigante e perturbado por raios gama.

É no desafio, aliás, que *Ultimate Destruction* mostra seu principal ponto fraco: o balanceamento da dificuldade. Apesar de algumas missões extremamente fáceis que chegam a tornar o jogo casual, há situações em *Hulk* nas quais há tantos robôs atacando e se aglomerando ao redor do anti-herói que fica difícil até mesmo caminhar pelas ruas. Se comparado à triste versão anterior, porém, o problema é uma bobagem que não compromete, de forma alguma, a diversão do game e merece ser ignorada.

COMANDOS

●	Agarra / Lança objetos
■	Ataca
▲	Especial
✖	Pula
R1	Corre
L1	Trava a mira
AE	Movimenta o personagem
AD	Movimenta a câmera

*AE / AD = analógico esquerdo / direito

Missões extras: o modo Challenges

Uma das surpresas mais agradáveis do novo game do Hulk são as missões extras. Durante a partida, estes desafios especiais aparecem no mapa como um símbolo de exclamação laranja. São dezenas de missões em que você pode bater recordes e ganhar pontos extras para o jogo normal.

O principal atrativo das missões extras, porém, não está nos pontos ou nos recordes, e sim nas situações inusitadas. Os objetivos são os mais variados possíveis. Em certas missões, por exemplo, é exigido que você destrua tudo que estiver pela frente, acumulando pontos, enquanto há situações mais cômicas nas quais Hulk pode jogar futebol americano chutando carros no meio do deserto, golfe com uma pedra gigante na cidade, ou mesmo beisebol, com soldados fazendo o papel especial de bola. Por isso, após terminar o game com este detonado, não deixe de dar uma olhada no modo Challenges. Você vai se divertir muito neste bônus.

COISAS QUE ATÉ UM MONSTRO VERDE DEVE SABER

Igreja
É o esconderijo onde Hulk se refugia ao final da maioria das missões. É aqui também que você esconde todos os itens que coletar.

Pontos de Pulo
Aparecem demarcados durante as missões. Inicialmente na cor amarela, os pontos de pulo mudam para verde assim que você passa por eles, e a partir deste momento passam a ser exibidos no mapa. Estes pontos servem para que Hulk se movimente pela cidade e são o único meio de voltar à igreja.

Comic Books
São 60 revistas escondidas pelos cenários do jogo. Quando encontrados, os comic books aparecem na tela identificados por um símbolo verde. Ao coletar estes itens, você não só ganha pontos, como também libera códigos para trapacear.

Modo Story vs. Modo Challenges
As missões do modo Story são obrigatórias para quem pretende terminar o jogo, enquanto as do Challenges, apesar de opcionais, servem para ganhar pontos extras que podem melhorar a performance de Hulk.

Comprar novos movimentos
Ao final de cada missão, você pode comprar novos golpes e poderes para o monstro verde. Para isso, volte à igreja e escolha a opção Return to buy menu.

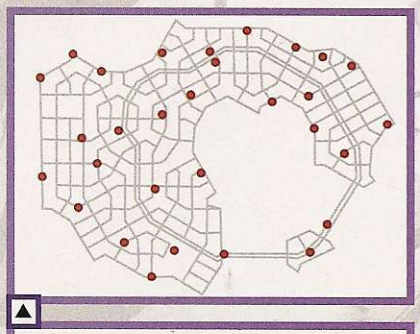
Distribuidora: Radical Games **Produtora:** Vivendi Universal **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Minigames e capacidade de destruir tudo **Ponto Fraco:** Dificuldade inconsistente **Gráfico:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 9,0 **Desafio:** 8,5 **Diversão:** 8,5

NOTA **8,5**

Hora de esmagar tudo

Simulation

Não se preocupe com sua energia nesta parte do jogo. Aqui você só precisa aprender os comandos. Após executar todas as seqüências que aparecerem na tela, três estrelas vão aparecer no mapa. Elas indicam as missões que você deve cumprir, que na verdade são apenas três exercícios. Execute cada uma delas para aprender novos movimentos. Cada missão abre a localização de um dos 60 comic books (o mapa com a indicação de todos eles está na página 69). Veja o que fazer em cada exercício:



Neste mapa estão indicados todos os comic books da cidade. Pegue-os para deixar Hulk mais poderoso

Exercício 01

Aproveite os superpulos de Hulk para pegar os objetos que estão escondidos no alto dos prédios. É preciso seguir a ordem certa. O objeto que você precisa pegar sempre aparece indicado em azul.

Exercício 02

Aprenda a escalar os prédios. Depois de pegar todos os objetos luminosos, suba na estrutura, pegue um lançador de foguetes e quebre-o no meio. Use os mísseis para acertar três helicópteros que sobrevoam o local.

Exercício 03

Aprenda como funciona o sistema de mira e acerte outros três helicópteros.

Surrounded

O exercito está tentando cercá-lo. É hora de mostrar que você aprendeu tudo na simulação. Cuidado com os soldados equipados com lançadores de mísseis, e aproveite para se acostumar a pegar energia para o gigante verde. De resto é só seguir até o final do cenário, onde diversos tanques de guerra irão cercá-lo de vez. Fuja da briga subindo a montanha e use o ponto verde para escapar. Segure o botão de pulo.

The City

Você vai sair da igreja e se transformar em Hulk mais uma vez. Use o ponto verde em frente para pular de um lugar para o outro. Você vai parar no teto de um prédio.

01 -The Enemy Within

Esta missão começa assim que você cai no topo do prédio. Acabe com os policiais e siga o símbolo verde no mapa. Aqui basta detonar meia dúzia de viaturas e alguns policiais que estão em ronda, que, depois de um tempo, a missão termina. Concluída a tarefa, você pode seguir para o próximo ponto verde do mapa.

02 - Lightning Strike

Destrua as subestações de energia da cidade. Ao todo são três, marcadas em vermelho no mapa. A primeira não tem ninguém vigias. Basta chegar e destruir. A segunda subestação terá alguns policiais em guarda, mas é na terceira que o bicho pega de verdade, com helicópteros e soldados prontos para atingi-lo. Nada disso, porém, é páreo para o Hulk.

03 - Need To Know

Corra até o telhado do quartel general, destrua a resistência e pegue o computador central sinalizado em amarelo. Corra até um ponto de pulo e volte à igreja. Deixe o computador concluir a tarefa.

04 – Protect and Serve

Esta missão é muito difícil. Para vencê-la você deve manter o prédio do centro de biologia protegido contra os ataques de seus inimigos. Agüente a batalha por pouco mais de três minutos. A esta altura é bom que você já tenha comprado alguns golpes novos, caso contrário será muito difícil superar este desafio. Aqui Hulk enfrenta dezenas de tanques de guerra.

05 – Fire Sale

Sua tarefa agora é recuperar três peças de uma máquina e levá-las em segurança para a igreja. Siga para o primeiro local e acabe com todos os geradores. Uma das peças, que vai ficar marcada em amarelo, está em um gerador. Pegue-a e siga para um ponto de salto para levá-la de volta a igreja. Para pegar a segunda peça destrua o prédio e em seguida a estrutura que prende o item. Quando pegá-lo, leve-o à igreja também. A terceira e última peça está protegida por um campo de força. Bata sem piedade no campo e você vai conseguir entrar na estrutura. Após pegar o item, volte para a igreja.

Chefe: The Abomination

Abomination é rápido, portanto tome muito coitado com seus ataques. Evite deixar que o monstro fique fora do seu campo de visão, pois se isso acontecer é quase certo que Hulk levará um ataque pelas costas. Pegue todos os barris e tambores que estiverem no local e arremesse contra o feioso para vencê-lo. Se sua saúde ficar critica suba nas laterais do salão. Sempre há alguma energia lá.

The Badlands

06 - Eye in the Sky

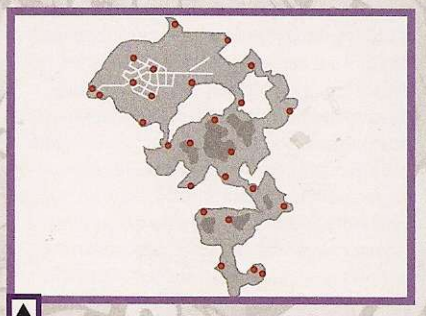
Logo de cara já dá para perceber que as coisas no deserto não são simples. Aqui você deve destruir quatro satélites fortemente protegidos, indicados em vermelho no mapa. A cada satélite detonado, mais inimigos aparecem para atrapalhar a sua vida. É preciso ficar de olho no cenário para achar itens de energia escondidos.

07 - Got Yourself a Convoy

As coisas ficam cada vez mais complicadas. Agora você precisa acabar com três comboios. Seus alvos são apenas os caminhões, mas a vigilância em torno deles é incrivelmente alta. Use seus pulos para passar à frente dos caminhões, depois desça e acabe com eles. A seguir, suba nas montanhas para escapar do fogo inimigo. Se você tiver algum ponto de pulo, use-o para voltar ao ponto de partida. Repita a estratégia com os outros dois comboios e salve o jogo.

08 - Headhunter

Hulk precisa pegar a cabeça de um dos headhunters e levá-la a salvo para a igreja. Por incrível que pareça a maneira mais fácil de conseguir chegar ao destino sem morrer é ignorar todos os ataques e ir apenas pulando até completar o percurso. Na volta o esquema



As badlands não têm apenas areia e soldadinhos irritantes. Aqui também há comic books para

é o mesmo, mas é preciso tomar um pouco mais de cuidado. Só assim você consegue terminar essa missão.

Chefe: Prototype Hulkbuster

Este chefe é casca grossa. Sempre que você o acerta, ele chama reforços pelos dois radares. Por isso, o primeiro passo é acabar com os satélites para que o inimigo fique sozinho. A seguir, use todos os caminhões que puder para se proteger e arremesse os itens que estiverem disponíveis nele. Não se esqueça de pegar os itens de energia, que estão por toda parte perto da montanha.

Summer in the city

09 - Authority Issues

Elimine a resistência em dois quarteirões. No primeiro são vários tanques de guerra. Pegue algum carro e transforme-o em luvas com o botão de especial para facilitar o combate. No próximo quarteirão o confronto é contra alguns robôs. Após vencê-los, o terceiro combate rola em cima de um prédio contra um robô ainda maior. Dê muita porrada nele até que ele fuja, depois persiga-o por diversos locais até encontrá-lo no meio de um monte de tanques. Pegue um ônibus para usar como proteção e aproveite-o para golpear o robô. Assim que acabar com o inimigo, pegue a cabeça dele e siga para um ponto de pulo rumo à igreja.

10 - Frantic Recovery

Localize o veículo indicado no mapa. Ele está protegido por uma espécie de cerca elétrica. Atire carros, postes e tudo que estiver ao seu alcance para detonar a proteção. Assim que o símbolo do ficar amarelo você pode pegá-lo e seguir para um ponto de pulo, para levar o veículo ao esconderijo.

Chefe: Mercy

Esta é a chefe mais fácil até agora, mas exige atenção. A inimiga tem a capacidade de se movimentar muito rápido e foge freqüentemente de seus ataques, aparecendo em outro lugar. Além disso, a garota pode mandar uma bola de energia que deixa Hulk incapaz de se mover por um curto período de tempo, no qual ela aproveita para mandar porrada no verdão. Para se dar bem aqui use a seguinte tática. Segure o botão de pulo, salte e, quando estiver no alto, segure o botão para carregar o ataque. Antes de soltar o golpe trave a mira em Mercy, e quando estiver perto dela, aproveite para soltar vários socos seguidos. Soque-a até que ela peça clemência.

Sweeping the City

11 - Clean Sweep

Você deve pegar três espécies de robôs em forma de aranha, que contém recipientes cheios de gás. Jogue os tubos de gás no mar e sua missão estará cumprida. Escapar da oposição aqui é que é o difícil. Procure correr pelo meio dos prédios para evitar o forte fogo que está atrás de você.

12 - A Bird in the Hand

Vá até o pronto indicado no mapa, depois persiga o helicóptero que está carregando o material. Quando Hulk se aproximar da aeronave, robôs vão aparecer para atrapalhar a sua vida. Mantenha-se na perseguição a qualquer custo. Quando achar carros, atire-os no helicóptero até derrubá-lo, depois passe a mão no urânio e leve-o para a igreja.

13 - Lockdown

A missão agora é escoltar um carro por um longo caminho. Tanques, helicópteros e também lançadores de mísseis estão na lista de inimigos que pretendem cruzar o seu caminho. Atire os objetos que encontrar nos helicópteros e use os carros como luvas para acabar com os tanques.

14 - My Other Voice

Destrua a divisão de combustível, para começar, depois ataque os helicópteros e tanques que fazem à guarda. Sua segunda missão aqui é destruir a divisão de inteligência e os robôs que irão protegê-la. Após concluir a tarefa, você deve destruir a divisão de armas e, claro, os robôs que a guardam.

Chefe: General Ross

Para acabar com esse enorme robô só tem um jeito. Hulk precisa ter a habilidade Hammer Toss. Com ela você consegue pegar tanques de guerra pelo canhão para arremessá-los nos inimigos. Sempre que pegar um, trave a mira no gigante e gire o tanque até acertar no robozão. Repita a seqüência até derruba-lo. Sempre que sua saúde estiver em perigo, esqueça os tanques e corra pelos prédios em busca de energia.

Só Bruce Banner não acha legal ser uma criatura superpoderosa, que pode destruir tudo o que vê pela frente

The Great Escape

15 - Without Parole

Hora de fugir do lugar onde o estão mantendo prisioneiro. Acabe com os soldados, depois detone os robôs de médio porte. Na sala final você encontra outro robô gigante, mas desta vez ele não vai dar muito trabalho. Ataque tudo que estiver ao seu alcance na lata velha e, assim que derrotá-lo, use o ponto de pulo para escapar de vez.

16 - Topside

Para continuar sua busca pela liberdade você precisa passar por quatro campos de força, e todos eles têm diversos inimigos na vigia. Pegue rochas e use a mira para arremessá-las nos sensores do campo de força, que ficam do outro lado. Após atravessá-los, siga para o ponto de pulo e volte, finalmente, para a igreja.

Paycheck´s a Snitch

17 - Strange Cargo

Pegue o caminhão indicado em amarelo no mapa, vá ao ponto verde e aperte o botão para transformar o veículo em um disfarce. Siga por mais dois pontos verdes até perder o disfarce, pegue o modulo de energia e leve-o para a igreja. Volte em busca do regulador. Ao se aproximar da peça um campo de força vai prendê-lo. Atire os robôs contra os sensores do campo. Após destruir os quatro sensores você pode fugir e voltar à igreja com o item.

18 - Freedom's Swansong

Seu esconderijo foi descoberto, e agora seus inimigos querem detonar a igreja de qualquer forma. Proteja-a com todas as suas forças. Use os carros e postes do local para abater dois aviões que bombardeiam o local, depois pegue tanques de guerra para jogar no robô gigante que vem em seguida. Após detoná-lo outro robô vai aparecer. Repita o mesmo procedimento e seu refúgio estará preservado.

Chefe: The Inner Confrontation

Para derrotar este monstro é preciso conhecer seus movimentos. Primeiro ele fica dentro de um buraco, com três espelhos ao redor. Mande combos nos espelhos até destruí-los, mas não seja atingido. Se o monstro tentar mordê-lo, fique apertando o botão indicado na tela rapidamente. Quando o cara sair do buraco, destrua rochas e jogue-as nele. Só vá para cima das pernas do monstro se não houver o que jogar nele. Repita a seqüência quantas vezes forem necessárias para colocar o gigante no chão.

The Final Confrontation

19 - Intercept

Ao se aproximar da entrada do laboratório, um robô gigante vai aparecer. Livre-se dele e entre. Persiga Abomination e, quando ele parar, acerte-o, mas não se esqueça de que sua principal preocupação é se manter vivo, pois o exercito também está atrás do cara e vai fazer grande parte do trabalho para você. Mantenha a perseguição por quatro cenários diferentes.

20 – Endgame

Enfim, o confronto final com Abomination. É preciso ser rápido e acabar com ele antes que toda a estrutura da represa seja destruída. Jogue o que estiver ao seu alcance em cima do monstro. Use sempre o pulo carregado. No alto, carregue o ataque, e ao soltá-lo, aproveite para mandar uma seqüência de socos na nuca do monstro. Quando Abomination for pegar um dos quatro geradores, acerte-o com alguns golpes, pois isso fará com que o monstro se atrapalhe com o peso e tome um enorme choque. Não perca esta chance, caso contrário o inimigo explodirá o gerador em cheio na cabeça de Hulk. Para chegar ao fim do game, repita a mesma seqüência de golpes, sempre tendo em mente que você deve acabar com o feioso antes que ele detone os quatro geradores, derrubando a represa.

Para tornar chata a vida de um cara como Hulk, só mesmo um monstro do naipe de Abomination

Mês das crianças com muitas VANTAGENS...
...sempre um PRESENTE especial para você!!

Faça seu cadastro por telefone e parcele suas compras em até **12x**

SEU GAME COM TUDO!

Kit dia das CRIANÇAS

Kit 1
APENAS
R$ 139,00
+
Multi Tape
ou
Pistola Lazer

Kit 2
APENAS
R$ 109,00
+
Memory Card
Controle Original

Campeonato de NARUTO 2 e KOF NEO WAVE !!!

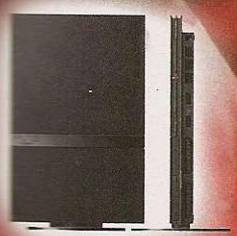
Inscrições www.gamecon.com.br

Participe da Feira GAMECON dias 15 e 16 !

Fratello Games

DESDE 1995

PS Two



Game Cube

PSP

Jogos originais à partir de
R$ 150,00

Nintendo DS

Jogos originais à partir de
R$ 120,00

X-Box

PS II

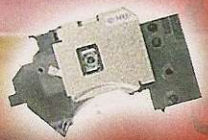
HD 80 Gb
+
HD Loader
+
Modem
+
Instalação

apenas
R$ 350,00

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

Troca do leitor PS One
R$ 139,00 à vista!



Troca do leitor original PS Two R$ 150,00 à vista!

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -
Fone: (011) 3361-2783

Loja 3 - Alameda dos Aicas, 327 - Moema - Funcionamento 14:00hs à 00:00
Fone: (011) 5053-4398

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DE E PEÇAS E COMPONENTES NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Winning Eleven 9:

A espera finalmente acabou. O melhor futebol do PlayStation 2 agora também está dominando o jogo no PSP por Danilo Porto Bastos

O motivo que faltava para comprar o PSP. Esta foi a frase mais repetida entre os que experimentaram a versão portátil de *Winning Eleven 9*, assim que o jogo chegou à redação. Com gráficos impressionantes para um game de bolso, ótima velocidade e jogabilidade mais do que aprovada, sem sombra de dúvidas o simulador da Konami é o melhor jogo de futebol de todos os tempos para qualquer videogame, e é o motivo perfeito para que os fãs do esporte comprem um PSP.

PSP versus PS2

Se há ainda alguma dúvida sobre qual é o melhor futebol dos videogames, a incerteza se restringe apenas à comparação entre as versões de *Winning Eleven* para PS2 e PSP. Por isso, vale a pena analisar as limitações que a conversão para o portátil impôs ao simulador, para descobrir exatamente quais recursos da versão do console não puderam ser incluídos no portátil.

Na jogabilidade, felizmente, quase nada mudou em relação ao PS2. As melhorias que foram incluídas na versão de console de *WE9*, como um controle mais elaborado dos jogadores e animações mais bem definidas dos atletas foram transportadas com perfeição para o PSP. Com a mão no controle é difícil notar alguma diferença.

No número de times, ambas as versões também são idênticas. Os mesmos 138 clubes e 57 seleções povoam os dois jogos, seguindo exatamente as mesmas escalações do *Winning Eleven 9* japonês, sem qualquer atualização. Portanto, não espere ver Robinho ou Júlio Baptista no Real Madrid ou ter times brasileiros reais. As mesmas versões toscas de São Paulo e Santos, com uniformes, visual e nomes de jogadores falsos, estão mantidas sem alterações no futebol portátil.

Nem tudo é perfeito

Toda a sofisticação do Play 2, infelizmente, não pode ser reproduzida por completo no PSP, ou seja, para manter a funcionalidade essencial, recursos complexos demais ou supérfluos da versão de console não sobreviveram à conversão do simulador.

Algumas destas modificações realmente não fazem falta, como a apresentação dos times antes de cada partida ou a presença do juiz em campo, ambas abolidas. No entanto,

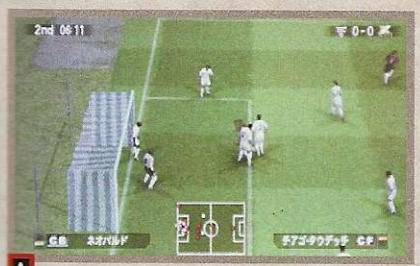
Ubiquitous Evolution

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 ou 2 **Ponto Forte:** É praticamente idêntico à versão de PS2 no que mais importa: a jogabilidade **Ponto Fraco:** Não há narração, os modos Master League e Cup foram excluídos da versão portátil e há algumas quedas de velocidade **Diversão:** 10 **Controle:** 9,5 **Desafio:** 9,0 **Som:** 8,0 **Gráfico:** 9,5

NOTA **9,5**

certas opções extras importantes, como os modos Master League e Cup ou mesmo a narração e o resumo dos melhores momentos que rolam no intervalo e no fim da partida, ficaram de fora da versão do PSP.

No visual, também foi necessária uma redução na qualidade. Os estádios na versão de bolso estão menos detalhados e a torcida, que nunca foi um ponto forte de *Winning Eleven*, agora não passa de uma textura estática. Há ainda alguns defeitos na construção gráfica dos modelos 3D, principalmente na cabeça dos jogadores, e detalhes como as sombras dos atletas foram simplificados ao extremo. Tudo para garantir uma boa velocidade ao jogo. O truque funciona na maior parte do tempo, mas quando há muitos jogadores na tela, especialmente em cruzamentos na área, a tradição da Konami se repete e há quedas de velocidade sérias.



O ritmo de jogo está animal, mas quando muita gente se amontoa na área não tem jeito. Fica tudo lento

Evolução onipresente

Nem todas as adaptações, felizmente, tiveram resultado negativo. Toda a redução de detalhes visuais – que na telinha do PSP nem parece assim tão séria – serviu para garantir a *Ubiquitous Evolution* um ritmo de jogo bem mais dinâmico que o da versão anterior do *Winning Eleven* do PS2.

Mas os pontos positivos não vêm apenas das reduções na qualidade visual do jogo. Há recursos, como o multiplayer sem fio, que só são possíveis graças à estrutura do portátil. E apesar de o modo ser limitado a apenas dois jogadores, a vantagem óbvia é que cada participante pode ver o jogo em sua própria tela. Além disso, conforme previsto no detonado de *WE9* do PS2, publicado na revista **Dicas & Truques** nº 80, o futebol do PS2 inclui uma opção exclusiva para trocar as alterações de times e configurações com o jogo do PSP.

A maior vantagem de todas, porém, e também a mais óbvia, é que só com o console de bolso é possível levar o melhor futebol do mundo PlayStation para qualquer lugar. E como brasileiro não vive sem bater uma bola, preparamos uma seleção com as traduções de todos os menus da versão japonesa do game e mais um guia que ensina como fazer os dribles mais animais de *Winning Eleven 9* no controle do PSP. Acompanhe as próximas páginas e torne-se um craque também no portátil da Sony.

Enquanto esta animação chata de substituição ficou, os replays dos melhores momentos sumiram do PSP

Controles

Analógico - Move
Direcional digital - Move / Navega entre os menus
✖ - Toca / Marca / Cancela escolhas
■ - Chuta / Faz marcação dupla
▲ - Toque adiantado / Avança goleiro
● - Lançamento / Carrinho / Confirma opções de menu
L - Muda o jogador / Executa jogadas especiais / Escolhe menus
R - Corre / Escolhe menus
START - Menu de pausa
SELECT - Escolhe o tipo da cobrança de falta
SELECT + Direcional digital - Ativa estratégias
SELECT + L e R - Ajuste de ofensividade

A telinha do PSP disfarça, mas a qualidade visual foi bem reduzida para garantir a velocidade das partidas

Opções traduzidas

Para entender os menus

As opções marcadas com asterisco (*) não estão liberadas por padrão. Para que elas fiquem disponíveis é preciso acumular pontos e comprar seus respectivos itens na WE-Shop.

MENU INICIAL

A - Match (Partida amistosa)
B - League (Campeonato por pontos)
C - Training (Treinamento)
D - Edit (Edição)
E - Option (Opções de configuração)
F - Wireless (Multiplayer e link com o PS2)

A - Match

1 - Exibição
2 - Início rápido
3 - Disputa de pênaltis

A1 - Exibição (1ª parte)

← ou **→**: escolhe entre o 1º ou 2º time e alterna entre o modo de jogo que permite disputar uma partida normal e o que limita a observar o jogo no lugar do técnico.
Analógico: ativa o cursor sobre o goleiro.
L ou **R**: alterna a velocidade do cursor ou ativa o modo manual.
▲: ativa a exibição do nome acima dos jogadores (as alternativas disponíveis são: padrão / nome do usuário / nome do jogador).

A1 - Exibição (2ª parte)

(1) - Escolha de times
(2) - Escolha do uniforme

A1 - Exibição (3ª parte)

L e **R**: muda a página de opções.
(1) - Menu de formação
(2) - Nível de dificuldade
(3) - Prorrogação (sim / gol de prata / gol de ouro / não)
(4) - Pênalti (sim / não)
(5) - Quantidade de substituições (3/4/5/6/7/1/2)
(6) - Contusões (sim / não)
(7) - Duração do jogo (10 min / 15 min / 20 min / 25 min / 30 min / 5 min)
(8) - Período (aleatório / dia / noite)
(9) - Estação (aleatório / verão / inverno)
(10) - Tipo do estádio (tipo 1 / tipo 2)
(11) - Tipo da bola (escolha o tipo) *
(12) - Efeito na bola (não / sim) *
(13) - Condições dos jogadores do time local
(14) - Condições dos jogadores do time visitante

A1 (1) Menu de Formações

SELECT: visualiza o time oponente
Analógico: muda a visualização dos jogadores no mapa
L e **R**: muda a visualização dos jogadores na lista

(a) - Seguir para o jogo
(b) - Troca jogadores
(c) - Formação
1º - Muda formação
2º - Altera posicionamento dos jogadores
3º - Escolhe a função do jogador
4º - Escala automaticamente os jogadores com melhores condições
5º - Altera automaticamente o time baseado nas condições dos jogadores
(d) - Postura do time
1º - Ajuste de ofensividade (de cima para baixo, as opções são: manual / autodefensivo / normal / auto-ofensivo)
2º - Sistema de defesa (de cima para baixo: normal / líbero / em linha)
3º - Estratégia de defesa (use **→** e **←** para alterar o nível – de cima para baixo, no menu, as opções são: linha de fundo / pressão em zona / linha de impedimento / contra-ataque)
4º - Visualiza/altera postura do time
(e) - Estratégia de jogo
1º - Manual (escolha a quais direcionais quer atribuir às táticas – de cima para baixo as alternativas são: sem estratégia / normal / ataque pelo centro / ataque pela direita / ataque pela esquerda / ataque pelo lado oposto / troca de lados / sobrepor zagueiro / pressão por zona / contra-ataque / linha de impedimento / formação A / formação B)
2º - Semi-automático
3º e 4º - Escolher formação A ou B (você poderá configurar o time com as mesmas opções dos menus "(c), (d) e (e)" e gravá-las nas formações A e B, podendo assim ter até 3 configurações de estratégia)
5º e 6º - Copia estratégia A e B
(f) - Posturas individuais (use o analógico para mudar a visualização das informações e o digital para exibir as informações individuais do jogador escolhido – os itens, de cima para baixo, são: postura de ataque / postura de defesa / marcação {de cima para baixo: cobertura / marcação por zona / marcação pessoal} / posicionamento / função)
(g) - Escolha de Batedor e Capitão
1º - escolher batedores (FKS: falta a curta distância / FKL: falta à longa distância / CKR: escanteio à direita / CKL: escanteio à esquerda / PK: pênalti)
2º - Escolher capitão
(h) - Escolha de estratégia rápida
1º - cancelar
2º - balanceado
3º - recuado
4º - avançado
5º - contra-ataque
6º - ataque pelas laterais
7º - ataque pelo centro
8º - pressão por zona
(i) - Salvar alterações
1º - configuração atual
2º - configurações salvas
3º - configuração original
4º - Opções (da esquerda para a direita: salvar / carregar / copiar / trocar / limpar)
(j) - Tutorial (ao escolher uma opção, as características que ela altera na estratégia do time são demonstradas automaticamente)

A1 - Exibição (Menu de Pause)

1º - Retornar ao jogo
2º - Menu de formações
3º - Selecionar batedor
4º - Opções de controle (A1 - Exibição 1ª parte)
5º - Opções de câmera (de cima para baixo: tipo da câmera {longe / perto / médio} / alvo da câmera {bola / jogador})

6º - **Informações da tela** (de cima para baixo: radar {embaixo / em cima / transparente} / cor dos pontos do radar {padrão / escolha a cor} / nome do jogador / barra de energia / barra de postura / tempo / placar / estratégias)
7º - **Opções de som** (de cima para baixo: concluir / efeitos sonoros)
8º - **Configuração do controle**
9º - **Dicas**
10º - **Replay**
11º - **Sair do jogo** (de cima para baixo: menu inicial / escolha de times / cancelar)

B - LEAGUE

1 - **Nova liga**
2 - **Carregar jogo salvo**

B1 - Nova liga (1ª parte)

L e R muda a página de opções.
(1) - **Escolher time**
(2) - **Escolher liga** (Itália / Holanda / Espanha / Inglaterra / França / Alemanha / Internacional)
(3) - **Temporada** (completa ou meia)
(4) - **Participações** (clubes / todos os times / seleções)
(5) - **Quantidade de times**
(6) - **Duração da partida**
(7) - **Nível de dificuldade**
(8) - **Contusões** (sim / não)
(9) - **Fadiga acumulada** (sim / não)
(10) - **Escolher uniforme** (sim / não)
(11) - **Salvamento automática** (não / sim)
(12) - **Tipo da bola** *
(13) - **Efeito na bola** (não / sim) *
(14) - **Clima variável** (sim / não)

B1 - Nova liga (2ª parte)

(1) - **Escolha de times** (use ■ para ativar a escolha aleatória)

B1 - Nova liga (3ª parte)

(da esquerda para a direita)
(1) - **Próxima partida**
(2) - **Menu de formações**
(3) - **Agenda** (calendário / informações da liga {classificação / detalhes dos times / ranking} / destaques {ranking / temporada})
(4) - **Opções de configuração** (igual ao menu B1 - 1ª parte)
(5) - **Salvar liga**
(6) - **Abandonar Liga** (cancelar / menu inicial)

C - TRAINING

1 - **Escolha de controle** (igual ao menu A1 - Exibição 1ª parte)
2 - **Escolha de times**
3 - **Menu de treino**
(1) - **Iniciar treino**
(2) - **Dificuldade**
(3) - **Condições**
(4) - **Faltas** (não / sim)
(5) - **Impedimento** (não / sim)
(6) - **Reinício** (renovar stamina / manter)
(7) - **Período** (aleatório / dia / noite)
(8) - **Estação** (aleatório / verão / inverno)
(9) - **Tipo de local**
(10) - **Tipo da bola***
(11) - **Efeito na bola** (não / sim) *

C - TRAINING (Menu de Pause)

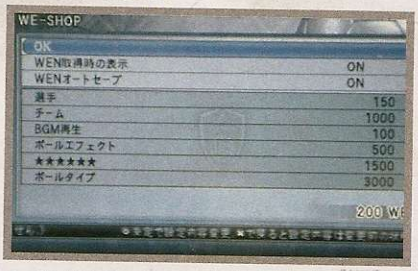
1 - **Voltar ao treino**
2 - **Menu de formações**
3 - **Selecionar batedor**
4 - **Tipo de treino** (de cima para baixo: normal / chute a gol / cobrança de falta / escanteio pela esquerda / escanteio pela direita)
5 - **Opções de configuração** (de cima para baixo: dificuldade / faltas / impedimentos / reinício)
6 - **Reiniciar treino**
7 - **Opções de controle** (A1 - Exibição 1ª parte)
8 - **Configuração da câmera** (A1 - Exibição Menu de Pause 5º)
9 - **Informações da tela** (A1 - Exibição Menu de Pause 6º)
10 - **Configurações de som** (A1 - Exibição Menu de Pause 7º)

11 - Configurações de controle
12 - Dicas
13 - Replay
14 - Sair do treino (de cima para baixo: sim / não)

D - EDIT

1 - Editar jogador
(1) - nome
(2) - características (de cima para baixo: idade / destro ou canhoto / categoria / estilo de drible / estilo de cobrança de falta / estilo de cobrança de pênalti / estilo de tiro de meta / comemoração 1 e 2 / voltar à configuração padrão)
(3) - posição
(4) - atributos
(5) - especialidades (de cima para baixo: driblador / proteger drible / posicionamento / salto / comandar / passar / neutralizador / 1 contra 1 no ataque / acompanhar / posicionamento em linha / chute distante / jogada lateral / jogada central / batedor de pênalti / jogada direta / inverter lado / marcador pessoal / carrinho / cobertura / linha de defesa / agarrar pênalti / 1 contra 1 na defesa / lançamento / voltar à configuração padrão)
2 - Troca de jogador entre times
(1) - seleções
(2) - clubes
3 - Editar times
(1) - menu de formação
(2) - nome do time
(3) - símbolo
4 - Numeração das camisas
5 - Opções de save
(1) - opções (salvamento automático {liga / desliga} / save / load)
(2) - transferir save do memory stick
(3) - transferir alterações para o PS2 (via USB)
6 - Sair do menu de edição

E - OPTION

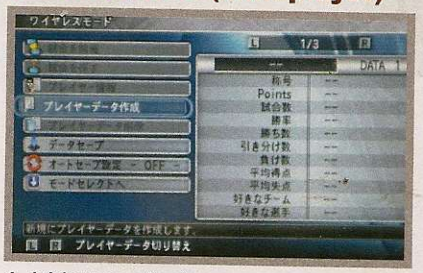


1 - Opções de salvamento (igual ao item 5 - Opções de save, do menu D - Edit)
2 - Transferir opções para PS2 (via USB)
3 - Configuração do controle
4 - Opções de som (igual à opção 7 do menu A1 - Exibição {Menu de Pause})
5 - Museum (galeria de replays / créditos)
6 - WE-Shop
(1) - encerrar
(2) - mostrar WENs recebidos (liga / desliga)
(3) - salvar WENs recebidos automaticamente (liga / desliga)
(4) - comprar jogadores (150 WEN)
(5) - comprar times (1000 WEN)
(6) - comprar música (100 WEN)
(7) - comprar efeitos da bola (500 WEN)
(8) - comprar 6º nível de dificuldade (1500 WEN)
(9) - comprar tipo de bola (3000 WEN)
(10) - comprar escolha de edição: comemoração (3000 WEN)
(11) - mostra o seu total de WENs (canto inferior direito da tela)
7 - Economia de bateria (desligado / ligado)

F - WIRELESS

1 - Iniciar partida multiplayer
2 - Carregar jogo

F - WIRELESS (Multiplayer)



1 - Iniciar comunicação
2 - Transferir informação
3 - Informações do jogador
4 - Informações registradas
5 - Apagar informações
6 - Salvar informações
7 - Auto salvamento (desliga / liga)
8 - Voltar ao menu inicial

Dribles de bolso

Apavore os adversários no *Winning Eleven* do PSP com as jogadas individuais mais apavorantes. Note que alguns dribles só funcionam se forem executados por jogadores com alto nível de habilidade:

Lençol: L + ■.
Toque por cobertura: L + ▲.
1-2: L + ✖, quando receber a bola e o primeiro jogador avançar, devolva o toque logo à frente, com ▲.
Pedalada: L + L rapidamente.
Elástico: L + L + L rapidamente (só funciona com os jogadores mais habilidosos, como Ronaldinho Gaúcho).
Corta-luz: Segure o R antes de receber a bola.
Finta: desvie na direção em que estiver andando e aperte R.
Corte: segure ■ e aperte ✖ rapidamente, na seqüência.
Breque: solte o direcional e aperte L + R.

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Nelson Alves Jr.

Burnout Revenge

Novos modos de jogo deixam a insanidade no asfalto ainda melhor

COMANDOS

- ✖ ..... Acelera
- ■ ..... Freia
- ▲ ..... Muda visão
- R1 ... Turbo/Impact time
- R2 ..... Crashbreaker
- L1 ..... Visão traseira

Tradicionalmente, toda franquia de sucesso costuma ser lançada ano após ano com ajustes mínimos. Muda-se um detalhe aqui, acrescenta-se uma nova opção ali e pronto: o jogador compra o mesmo jogo. *Burnout Revenge*, porém, não se encaixa nesta opção. É praticamente um jogo inédito.

Se você já ficou vidrado na versão anterior, prepare-se para entrar em êxtase. Tudo melhorou: controles, visual, som e, claro, a velocidade vertiginosa. *Burnout 3* é um passeio no carrossel perto deste game. Sem exagero. É tão rápido que em alguns momentos fica difícil entender o que se passa na tela.

Não pense, porém, que a velocidade excessiva é um defeito. Para facilitar a vida, agora você pode atropelar sem dó qualquer carro que esteja indo no mesmo sentido que você. À exceção de caminhões e ônibus, todos os outros infelizes que surgirem na sua frente podem ser destruídos. Você não perde velocidade e ainda pode usar os coitados para acertar outros competidores. A novidade é tão divertida que ganhou um modo de jogo exclusivo: o Traffic Attack. Outro aspecto interessante está no som. Quem puder ligar o PS2 num sistema de som decente vai sentir o envolvimento que o game cria a cada impacto. É de arrepiar. De longe, é um dos melhores jogos desta geração de videogames.

Conheça as novidades

Traffic Attack

Provavelmente o modo mais divertido do jogo. Bata em todos os veículos que estão na sua mão de direção. Cada carro atingido rende tempo extra. Enquanto o relógio não zerar, você continua a destruição. Cada volta completa faz com que o valor das pancadas aumente. Duas voltas dobram os pontos, três triplicam e assim por diante. Evite apenas a contramão, assim como ônibus e caminhões.

World Tour

São dez fases, cada uma com vários objetivos. No início, só os três primeiros estão acessíveis. Para destravar os demais, é preciso conquistar estrelas. Medalhas de bronze valem três estrelas, enquanto as de prata valem quatro e as de ouro, cinco. De início tudo é simples, mas à medida que se avança, a quantidade de estrelas necessárias aumenta muito. As últimas fases chegam a exigir mais de cem delas.

Distribuidora: Criterion **Produtora:** EA **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 6 (online) **Ponto Forte:** Som e velocidade **Ponto Fraco:** Multiplayer (modo Crash) **Gráfico:** 10,0 **Som:** 10,0 **Controle:** 10,0 **Desafio:** 9,0 **Diversão:** 10,0

NOTA **9,5**

Crash

Já existia no game anterior, mas agora está ligeiramente diferente e exige estratégia e algum tempo de treino. A primeira e principal mudança está na largada. Repare na barra do lado esquerdo da tela. Você deve apertar o botão para iniciar e, quando o medidor chegar à área verde, apertar novamente. Seja rápido, pois se a barra atingir a parte vermelha, o motor explode. Quando o medidor voltar a descer, espere-o chegar à área verde e aperte o botão novamente para largar com nitro.

As novidades continuam. Como no Traffic Attack, você pode acertar sem medo os carros que seguirem no mesmo sentido para começar o desastre. Isso aumenta o alcance dos danos, portanto, abuse da tática antes de acertar o tráfego mais pesado. Na hora da batida principal, preste atenção ao medidor na parte inferior da tela. Conforme os carros colidem, ele aumenta. Ao atingir 100%, basta apertar repetidamente o botão ● para usar o crashbreaker. O interessante é que enquanto houver veículos batendo, a barra pode encher novamente, ou seja, você pode usar vários crashbrakers.

Calma, ainda tem mais. Aquelas placas que multiplicavam o placar deixaram de existir. No lugar entrou um carro no meio da confusão com a palavra "target". Detone esse coitado para aumentar bastante o placar e conseguir atingir o objetivo da fase.

Crashbreaker Road Rage

Nesta variante inédita do modo Road Rage, é preciso fazer takedowns em um número predeterminado de adversários. A diferença aqui é que sempre que você bate, automaticamente ganha um crashbreaker. Espere algum infeliz passar perto e detone-se para garantir um "explosive payback", um dos objetivos mais complicados que o game pede.

Crashbreaker Race

Na mecânica de colisões, funciona igual ao modo Crashbreaker Road Rage. A diferença é que aqui é preciso vencer a corrida.

Com um caminhão desses é fácil provocar o caos total nos cruzamentos do modo Crash

Habilite os carros especiais mais irados

Madden Challenge Bus	habilita automaticamente se houver um save do Madden 06 no memory card
Dominator Assassin	habilita automaticamente se houver um save do Burnout 3 no memory card
Black Elite Racer	alcance o Elite Rank 11
Criterion GT Racer	complete os desafios da White Mountain
Custom Classic	complete os desafios da Sunshine Keys
EA GT Racer	complete os desafios da Central Route
Etnies Racer	complete os desafios da Motor City
Euro Classic LM	complete os desafios da Eternal City
Hot Rod	complete os desafios da Lone Peak
Logitech World Racer	vença a corrida do Rank 10 GP
Low Rider	complete os desafios da Angel Valley
Nixon Special	complete os desafios da Eastern Bay Challenge
Revenge Racer	termine 100% do jogo

Dossie PS1

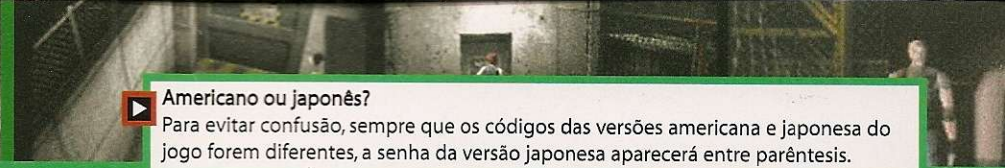
Com visual no estilo de Resident Evil, este clássico da Capcom inovou no PS1 com cenários em 3D e inimigos que, além de ferozes, são rápidos por Luiz Siqueira

O PlayStation 1 foi mesmo o paraíso dos jogos no estilo de *Resident Evil*, e *Dino Crisis*, como não poderia deixar de ser, se encaixa nesta categoria. Mas se você acha que este jogo de terror é apenas mais um apanhado de cenários fixos e inimigos lentos com contagem regressiva no final, pode esquecer. O que torna este game um clássico é exatamente a inovação.

Você joga no papel de Regina, uma agente especial do governo que precisa desvendar os mistérios de uma ilha misteriosa. Ao que parece, um cientista trouxe os dinossauros de volta à vida e, como era de se esperar, os testes saíram de controle. Se você quiser desvendar os mistérios desta ilha, conhecer os três finais diferentes do jogo e ainda sobreviver, confira o detonado a seguir.

CONTROLES

Botão	Executa ação
✖	Pega e usa itens / Atira
■ ou ▲	Segure para correr
●	Acessa o inventário
R1	Empunha a arma
R1 + ✖	Atira
	Dá um giro de 180º
START	Pausa o jogo
SELECT	Exibe menu de opções



Americano ou japonês?
Para evitar confusão, sempre que os códigos das versões americana e japonesa do jogo forem diferentes, a senha da versão japonesa aparecerá entre parênteses.

1 O jogo começa na entrada da instalação. Siga Gail e entre pela porta dupla verde. Pegue a chave dentro da sala e empurre as caixas para recolher os itens. Volte ao local do início do jogo e escute a conversa com Rick.

2 Siga Gail até encontrar o corpo de um homem destroçado. A seguir, entre pela porta no final do corredor e prossiga até encontrar as chaves que ativam o gerador. Posicione os fusíveis seguindo a seqüência de cores a seguir: vermelho, azul, verde e branco. Ligue as chaves em seguida e o gerador começará a funcionar.

3 Com a energia reativada, você escutará alguns tiros. Saia da sala do gerador e veja o sangue no chão. Gail foi atacado. O mesmo dinossauro vai partir para cima de você. Atire nele para detoná-lo, depois volte ao início e entre pela porta no final do corredor. Caminhe pelo corredor e entre no sistema de ventilação para chegar até a sala de comando.

4 Depois de conversar com Rick, volte pela ventilação até a sala com o savepoint. Na escrivaninha, pegue a DDK Disk H e a Painel Key. A seguir, acione o botão vermelho na parede para ativar o computador e pegue o item que está ao lado do corpo. Acesse o computador e entre com o código 0426 (0375). Pegue a chave que está ao lado e volte até a porta onde estava o botão.

5 Rick dará as instruções para desativar o sistema a laser. Saia, mate um dinossauro e entre na porta marrom. Pegue a DDK e os itens que estão lá, depois volte para o corredor e vá até a sala com porta dupla. Pegue a DDK com o homem morto, volte para a entrada principal e suba as escadas até o próximo andar. Explore a área até localizar uma sala que parece com um bar. Use o código 8159 (7687) na porta e pegue a arma.

6 Volte para o corredor e caminhe até as portas duplas e negras. Use a DDK e o código HEAD para abri-la. Você encontrará um sobrevivente: o Dr. Kirk. Pegue o cartão de identidade, recolha o outro DDK e vá até o painel. Use a SOL Identity no primeiro slot vazio e a LEO Identity no segundo slot vazio. Agora você terá de fornecer um código. Ao ler LEOSOL de ponta cabeça, você verá a senha correta: a seqüência numérica 705037.

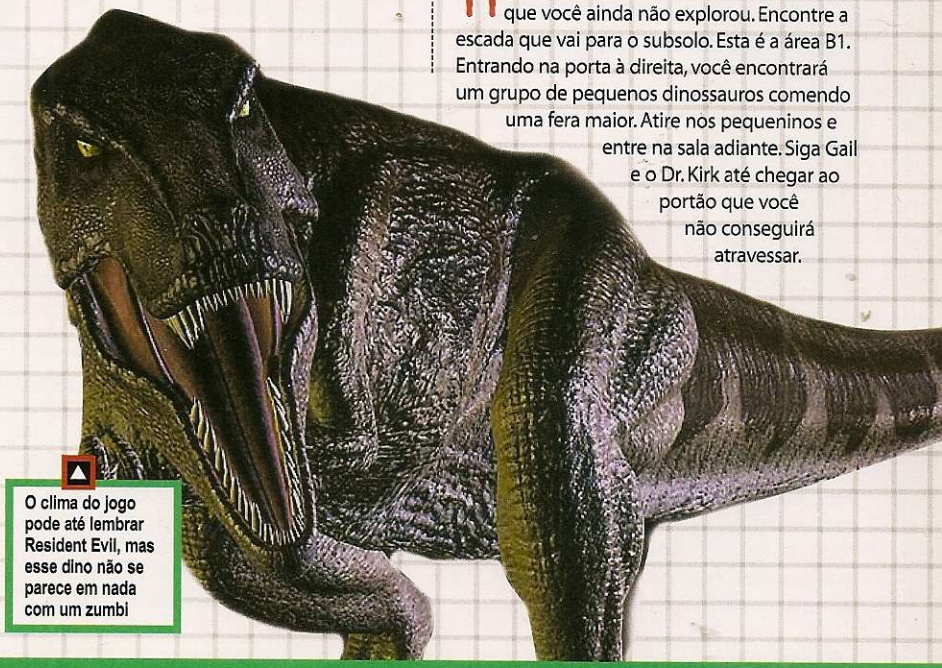
7 Entre na sala e pegue a L-Card. Você usará muito esse acessório mais para frente. Na seqüência você terá um encontro com o T-Rex. Corra até o bichão ficar cansado, depois volte, suba as escadas correndo e entre na porta atrás da escadaria. Para entrar use o código NEWCOMER. Pegue todos os itens e vá para a porta da frente. Prepare sua arma para o pior e controle sua freqüência cardíaca.

8 Agora você terá de enfrentar dois dinossauros de uma só vez. Para se dar bem, aperte o botão verde para soltar uma fumaça e matar ambos. Passe pelos dinossauros mortos, caminhe rapidamente até o final do corredor e encontre um corpo morto que possui uma chave B1. Pegue-a. Outro dinossauro surgirá nesta parte, mas você terá a ajuda de Gail para matá-lo.

9 Depois da reunião com Gail e Rick na sala de controle, você deve voltar para localizar outra sala de gerador. Volte para a porta B1 que estava fechada no começo. Falta uma mola aqui. Entre na outra sala, pegue a mola de segurança e instale-a no local. Configure as molas na seguinte seqüência: vermelho, azul, verde e branco. Ligue a chave como no primeiro gerador e pronto, a energia será restaurada no outro andar.

10 Rick entrará em contato pedindo para que você retorne à sala de controle. Agora você não precisa mais ir pela ventilação, já que pode desligar todos os lasers do caminho. Tome cuidado com o dino que surgirá durante o percurso. Você pode escolher entre duas opções: seguir Gail ou Rick. Ambos irão levá-lo ao mesmo lugar, só que por caminhos diferentes. Os passos a seguir mostram o caminho de Gail.

11 Saia da sala de controle e vá para o lado que você ainda não explorou. Encontre a escada que vai para o subsolo. Esta é a área B1. Entrando na porta à direita, você encontrará um grupo de pequenos dinossauros comendo uma fera maior. Atire nos pequeninos e entre na sala adiante. Siga Gail e o Dr. Kirk até chegar ao portão que você não conseguirá atravessar.



O clima do jogo pode até lembrar Resident Evil, mas esse dino não se parece em nada com um zumbi

Agente da S.O.R.T. (Secret Operations Raid Team), Regina precisa descobrir qual o real propósito da instalação militar de pesquisas da ilha Ibis. Suspeita-se que o local seja usado para criar novas armas.

12 Você deve encontrar uma nova identidade. Siga até a parte inferior da tela. Na porta de madeira, fique atento ao dino. Atire no bichão para ele cair nos fios e morrer eletrocutado. Vasculhe as duas salas com portas de madeira, pegue os itens e volte até o local onde estavam os dinos menores. Salve o jogo e pegue o ID Card na mesa.

13 A esta altura você deve estar com três chaves, um ID e uma L-key no seu inventário. Volte até o ponto onde você salvou o jogo pela primeira vez e explore a porta de madeira que você ainda não invadiu. Recolha todos os itens e siga na direção da porta com uma chave vermelha. Abra-a com seu ID e pegue outra DDK.

14 Há um corpo logo em frente, próximo à porta. Use o scanner de digitais nele, responda Yes para a pergunta e, em seguida, abra a porta usando o Scanner e o ID Card. Entre pela porta seguinte. Use seu ID e o código 58104 (46907) no computador. Agora você tem um ID Card válido e está pronto para prosseguir em sua perigosa missão.

15 Retorne até a sala do elevador e use-o. Detone o dinossauro que aparece por lá sem dó ou ele acabará com você. A seguir, ande até o local onde o jogo começou, entre pela porta que está no topo e siga até as portas de madeira. Lá dentro você terá a desagradável surpresa de encontrar alguns dinossauros voadores, muito perigosos.

16 Você foi pego. Aperte os botões rapidamente para se livrar das garras dos bichões. Quando eles soltarem, corra o mais rápido que puder e entre no elevador sem demora. Na saída, você encontrará duas portas. Entre na simples e pegue a outra DDK, depois vasculhe a sala e localize a outra DDK que está ao lado do homem morto.

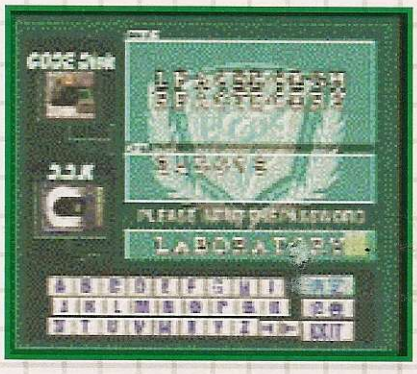
17 Entre pela outra porta da sala, observe os dinossauros e corra até o outro lado da sala. Lá dentro, pegue um cartão B1, depois caminhe até os painéis que estão na outra extremidade da sala. Você terá de conectar os terminais na ordem correta. São seis computadores. Para resolver o problema, considere que eles estão numerados da forma como aparecem no diagrama ao lado. Primeiro conecte os pinos vermelhos entre os computadores 3 e 4, depois o cabo verde entre o 2 e 5 e, finalmente, ligue o cabo azul entre os conectores 1 e 6. Pronto, agora toda a energia estará ligada e você pode seguir em frente sem problemas.

1.....4
2.....5
3.....6

18 Pegue as escadas e retorne até o primeiro andar. Elimine o dino voador e fuja do que aparece indo para a porta no outro canto da sala. Volte à área do elevador e coloque todas as DDK em seus lugares. Quando acabar, pegue o elevador para retornar ao B1, desça, volte ao Painel de controle e aperte o botão de ação.

19 Suba rapidamente as escadas para o próximo andar e pressione o botão na parede. Ele irá liberar diversos itens de primeiros socorros, importantes para você. Pegue tudo e volte direto para a outra ponta da sala, onde estão os controles. Aqui você terá de empurrar os engradados. Faça a seqüência de movimentos indicada a seguir para poder continuar combatendo os dinossauros:
A - Empurre o engradado duas vezes para cima, uma vez para a esquerda, uma vez para baixo e prenda-o;
B - Mova a caixa uma vez para a esquerda e solte-a;
C - Mova o engradado duas vezes para cima e prenda-o novamente. Agora é só sair.

20 Desça a escadaria e entre pela porta de madeira. No caminho você precisará passar pelos dinos. Entre no elevador e vá até a sala que está fechada. Coloque a DDK e use a senha LABORATORY para abrir a porta. Há diversos animais aqui, mas eles não podem



pegar você por causa dos lasers. Aproveite esta vantagem e elimine o máximo de dinossauros que puder a distância.

21 Entre na porta frontal, passe pelos dinos até localizar uma sala onde há outra DDK. Pegue-a, volte para o corredor e siga desativando os lasers. Entre na sala seguinte, pegue a chave e a máquina de perfurar. Vá até o computador, responda Yes e entre com o código 7248 (5037). Salve o jogo. Agora siga até a porta no outro canto da sala, entre na passagem que estava fechada e observe o vidro.

22 Há alguém morrendo ali. Para desativar o veneno, aperte os botões na seguinte seqüência: 3, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3 e 2. Entre na sala, converse com o doutor e pegue o cartão que está com ele. O item deve ter o número 3695. Ao sair, um dinossauro surgirá. Empurre-o para dentro da sala e ligue o veneno para matá-lo. Para isso, basta apertar o primeiro botão da máquina uma única vez.

23 Saia e volte para a sala que tem uma porta dupla. Continue rumo à área em que há diversas partes de computador. Há um computador central próximo às portas. Insira o B1 Card nele e digite o código que estava no cartão do doutor, ou seja, 3695. Aqui você encontrará mais um quebra-cabeça para resolver. O objetivo é mover as células da maneira correta.

24 Numere as células de baixo para cima e mova-as seguindo este padrão: primeiro a 4 e 5, depois a 1 e 2, a 2 e 3 e, por fim, as células 1 e 2. Use seu B1 Card, abra a gaveta e pegue a R-Card. Grave o jogo no savepoint deste ambiente. No computador que está no campo, coloque a L-Card na chave de acesso à esquerda. Regina chamará Gail para ajudar, já que o R-Card deve ser colocado com o L-Card.

25 Uma porta surgirá e você precisará digitar o código ENERGY para abri-la. Dentro da sala há um tipo específico de energia. Digite no computador a seqüência beta-gamma-alpha, pegue o kit de sobrevivência e saia da sala. O alarme de segurança foi ativado e todas as portas estão fechadas. Vá até a frente das caixas vermelhas, use a furadeira e prepare-se para resolver um novo quebra-cabeça.

26 Para resolver este desafio, é preciso mover os quadrados. Considere que as peças, da esquerda para a direita, se chamam A, B e C, respectivamente. Mova o B uma vez para a direita, depois repita o procedimento com o C. Agora coloque os quadrados na ordem C, A e B para desativar o sistema de segurança e retomar o contato com Rick e Gail. Você deve optar entre seguir Gail ou Rick. Os próximos passos mostram o caminho de Rick. Salve o jogo e siga pela porta que acabou de abrir.

27 Vá até o computador. Ao fazer contato com Rick, ele dirá que é preciso usar três códigos, o primeiro com cinco letras, o segundo com sete e o terceiro com oito. Fique atento aos cartões e anote as letras na seqüência em que elas aparecerem na tela para adivinhar os três códigos.

28 Vá para a sala de ventilação. Gail estará tomando conta do Dr. Kirk. Siga para a sala de controle e pegue os itens, depois vá para o elevador. Perto da porta há uma sala com computadores e caixas de emergência. Junto à outra porta há uma caixa com um cartão. Pegue-o. Entre na sala seguinte, vá para o outro e abra a porta com o cartão que você acabou de recolher.

29 Saia e prepare-se para encontrar o T-Rex. Fuja. O melhor é correr para a parte de baixo da tela até o local de onde você veio. Lá dentro você fará contato com os helicópteros que vêm para resgatá-lo.

Seu objetivo é chegar até a porta preta do começo do jogo. Entre pela porta azul e fique muito esperto para manter-se a salvo dos dinossauros voadores.

30 Os dinossauros resolveram atacar você com tudo desta vez, por isso, prepare-se para muita ação. Um par deles estará à sua espera no corredor. Depois de passar pelos dois, no final do corredor há duas portas, uma azul e outra cinza. Entre na cinza. Suba a escadaria e pegue algum armamento, depois siga para a área com algumas caixas e focalize a luz marrom que está ali.

31 Para continuar, você terá de empurrar as caixas. Pense que elas estão como no quadro ao lado. Empurre a caixa A para a direita uma vez, depois mova a caixa B uma vez para baixo, a C para a direita e, finalmente, empurre a caixa D para cima. Agora você tem espaço suficiente para escapar.

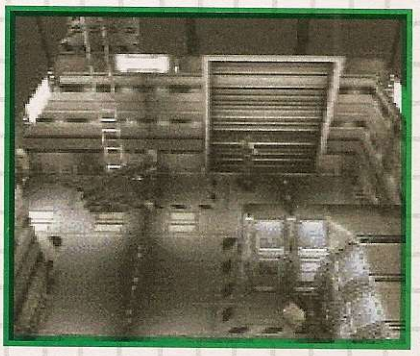
```
#.....E
A
B.....D
#.....C
```

32 Entre pela porta. O T-Rex atacará. Fuja pela porta aberta onde Rick está escondido. Ele pedirá para você distrair o T-Rex por alguns minutos. Faça isso correndo em círculos. Quando Rick chamar, entre no elevador e o sistema irá parar. Um grupo de dinossauros atacará. Entre na sala e você encontrará um cartão com as iniciais EV. Verifique o cara morto para recolher mais alguns itens.

33 Volte para o corredor principal e continue caminhando para a parte inferior da tela. Entre na porta marcada com o número 01. Rick estará lá e terá consertado o elevador. Entre no elevador e desça para encontrar Gail na área B3. Você chegou à última região do jogo. Entre na sala com uma porta gigante e pegue a mola do gerador de energia. Pegue os itens no outro canto da tela e volte para onde Rick está.

34 Rick ligará o gerador. Vá para a sala de controle deste andar e pegue a chave B3 II que está lá. Aperte o item na parede e recolha a outra chave. Próximo a Rick você encontrará a B3 I. Converse com Rick e entre na porta à esquerda da tela. Salve o jogo e você poderá acessar a sala com diversos caminhões e outros itens. Hora de seguir em frente.

35 Vá até o final do corredor até encontrar um homem com uma chave importante. Você encontrará um novo tipo de dinossauro



aqui, ainda mais forte. Seja rápido para escapar do ataque. Você terá de matar dois bichos e, no final, uma caixa irá impedi-lo de pegar a chave necessária. Vá para o portão perto da escada, detone com o dino e pegue a B3 III Card. Esta sala é a Arsenal Storage Room.

36 Volte e suba pelas escadas até o outro andar. No painel de controle, use as B3 Cards e controle o guindaste. A seqüência de movimentos muda a cada partida, por isso você terá de resolver esse quebra-cabeça sozinho. Basta movimentar as caixas tentando abrir o caminho para a parte superior direita. Assim que conseguir, pegue outra DDK, saia da sala e retorne para o começo da área B3.

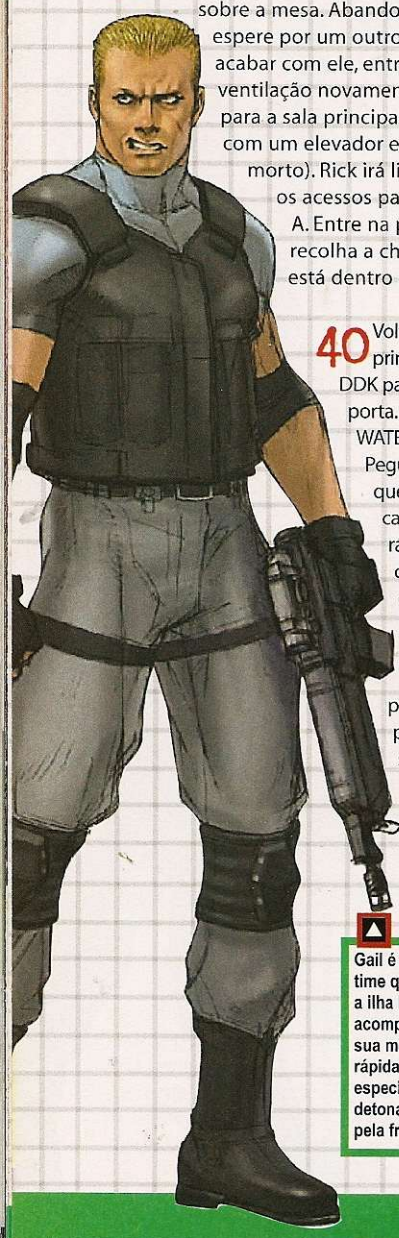
37 Vá até o local do gerador e entre na porta à direita. Mate os dois dinos e entre na sala seguinte. Vasculhe o corpo que está no chão para recolher a chave que está com ele. Siga para o elevador.

Não se engane com este rifle. A real especialidade de Rick é mesmo mexer com computadores. É mais provável que ele apareça com alguma ajuda na hora dos quebra-cabeças do que quando os dinos vierem para cima.

Quando encontrar os dois dinos, desista e suba as escadas. Não entre no sistema de ventilação. Ao passar pela porta, o sistema de emergência será ativado. Use o computador para desligá-lo.

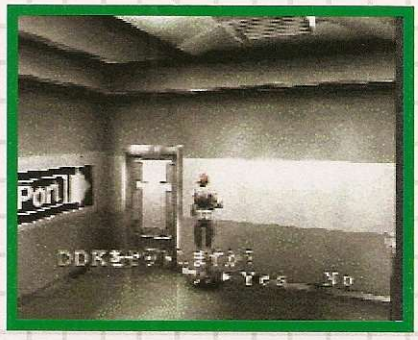
38 Há uma outra chave DDK nesta sala. Pegue-a. Recolha também as chaves que estão junto ao cara morto e no meio das caixas. Saia da sala e entre na próxima, depois caminhe rumo à entrada do sistema de ventilação. Entre e vá para o outro lado. Você verá Gail tentando encontrar o Dr. Kirk. Retorne para a sala onde começa a ventilação e pegue o Card Level C. Mate o dino que está louco.

39 Usando o cartão, entre na porta C e pegue outra chave DDK que está sobre a mesa. Abandone o local e espere por um outro dino. Ao acabar com ele, entre na ventilação novamente e volte para a sala principal (aquela com um elevador e um cara morto). Rick irá liberar todos os acessos para o Level A. Entre na porta e recolha a chave que está dentro da caixa.



40 Volte para a sala principal e use a DDK para abrir a porta. A senha é WATERWAY. Pegue a chave que está com o cadáver. O rádio vai começar a emitir um som e você terá de ajudar as pessoas que pedem socorro. Retorne para o piso principal da área B3 e

Gail é o líder do time que investiga a ilha Ibis. Sempre acompanhado de sua metralhadora rápida, Gail é especialista em detonar o que vê pela frente.



prepare-se para driblar o T-Rex mais uma vez. Você precisará ligar o gerador novamente, pois o predador pré-histórico o desligou.

41 Vá até o vidro, pegue a mola e instale-a. Siga esta seqüência: verde, azul, verde e branco. Ligue a força e pegue o elevador fora da B3. Há três mortos, cada um com uma chave. Recolha tudo e volte para a sala principal. Abra a porta PORT. Dr. Kirk armou uma barreira de energia. Volte para a Emergency Room, vá até o painel na esquerda, entre com a B1 Card e o código 0392.

42 Para prosseguir, você deve mover as células vermelhas na parte inferior da segunda coluna, depois colocar as cinco brancas por cima. Escolha a segunda opção do menu, salve o jogo e suba pela ventilação. Vá até a próxima sala. Desative o laser e entre na porta C. Retorne para a sala de emergência e saia por ela. Pegue a DDK. Na porta fechada, use a DDK e o código STABILIZER.

43 Ao passar pelo corredor, você será energizado. Continue andando e passe pelas portas automáticas até atingir uma porta travada que exige um DDK. Insira o item e digite o código DOCTORKIRK para atravessar. A próxima porta estará fechada. Abra-a com o código 0392. Use o B2 II Card na fechadura verde e o B2 I na seguinte. Caminhe em linha reta e aperte o botão que surge no meio do caminho.

44 Continue seguindo pelo corredor, entre na sala seguinte e suba as escadas. Na sala com computadores, pegue a chave que está na caixa. Hora de encarar outro jogo dos quadrados. Para resolvê-lo, proceda assim: mova o quadrado A uma vez para a esquerda, repita o movimento com o B e mantenha o quadrado C na posição original. A seguir, coloque-os na seguinte ordem: B, C e A.

45 Volte para a sala de baixo, desça as escadas até o primeiro andar e você encontrará a Level B Card. Pegue-a e suba novamente. Vá agora para o outro lado e localize um elevador. Use-o para descer e encontre mais uma chave na caixa. Agora retorne para a porta onde você utilizou o código STABILIZER e siga pelo corredor onde as portas estão destravadas.

46 Volte para a Arsenal Storage Room e desative os lasers. No outro lado você localizará armas e uma chave. Volte para a sala principal e tome o elevador rumo à área B2. Siga pelo caminho da esquerda e ande até conseguir localizar o computador central da estação. Tente usar o computador apenas para perceber que a ação não é possível, depois entre na sala adiante e encontre um cientista esmagado no chão.

47 A caixa de energia está aberta. Pegue suas digitais. Continue correndo pelo corredor até encontrar o Dr. Kirk, que também está correndo. Gail irá salvar você. Depois de conversar com Kirk, sua missão será encontrar o estabilizador e o inicializador, pois você tem o Level A Card para acessar aquela área. Rick aparecerá e você deve decidir se vai para a área B2 ou B3. Escolha a opção B2.

48 Pegue o disco e encontre uma chave. Vá para a sala que estava fechada e acesse a terceira base de energia, depois entre na porta ao lado, observe o dino e retorne para a porta simples com o código A. Na parte da esquerda, atrás dos computadores, há um upgrade para a arma. Volte até a entrada, pegue a chave e aperte o botão. Use o CD no computador do centro da sala. A seqüência de bips é: 3, 6, 7, 2, 0 e 4.

49 Agora que você localizou o estabilizador e o inicializador, volte para a sala com o computador central. Use o ID do Dr. Kirk. O código é 31415 (78814). A caixa na parede agora está acessível. Volte até o corredor que dá acesso à ventilação, detone os dois dinos e entre pela porta à direita da passagem C. Entre

na porta que agora está destravada e use o CD no computador para pegar um item azul.

50 Volte para o ponto onde existem três caminhos (esquerda, direita e central). Vá para a última porta no caminho da esquerda, mate o dino e siga para o painel de controle. Há outro jogo da memória aqui, como o do passo 27. Memorize os códigos ou anote-os num papel e abra a porta, depois volte até o local onde você pegou as impressões digitais do Dr. Kirk e pegue o papel que está com o cientista morto.

51 Volte para o ponto com três caminhos e siga o caminho central até a porta C. No computador, coloque o CD e o código 0367. Pegue o item Pulsar e vá para o outro computador da sala. Agora coloque o CD e use o código 0204. Pegue os dois itens que aparecem, entre na porta C, e vá em direção ao computador central no qual você pegou o primeiro Pulsar. Use todas as peças que tiver, incluindo o inicializador e o estabilizador.

52 Volte para a terceira sala de energia, entre na caixa que estava inacessível até agora e use o dispositivo cinza lá dentro.

A seguir, pegue o elevador para ir até o andar de baixo e use o dispositivo azul na outra caixa. Vá para a direita e ative o computador, depois volte para a sala principal e ligue todos os computadores do local. Agora siga para o local onde Gail está. Você está quase no final do jogo.

53 Agora suas opções irão determinar o final do jogo. Escolha a primeira opção para seguir o roteiro, depois vá para o Level A e, no corredor, suba as escadas. Dois grandes dinos irão aparecer, mas há vários kits de sobrevivência para você consumir. Atravesse a porta gigante. Nas passagens seguintes você encontrará Gail e o T-Rex mortos. Entre pela porta à direita e não comemore muito, pois você descobrirá que o T-Rex ainda está vivo e é preciso detoná-lo.

54 Pegue a chave e o upgrade da arma que estão dando sopa por ali, depois saia e espere até assumir o controle de Regina novamente. Pegue o lança-mísseis e atire até Rick ligar para você. Você acaba de terminar *Dino Crisis* no seu primeiro final, mas este é apenas um dos três jeitos diferentes de encerrar o jogo. Para ver o segundo final, que rola com o helicóptero, você deve escolher a segunda opção no momento da escolha do passo 53. O terceiro final, que é ativado quando se escolhe a terceira opção no passo 53, é o mais difícil de todos. Nele você deve salvar Gail, evitando que ele seja morto pelo dinossauro. Tente esta opção apenas se tiver fôlego, paciência e uma boa dose de sorte, pois você vai precisar.

PlayOff games ®

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

Jogos para DS à partir de R$ 130,00

Nintendo DS R$ 529,00

X Box R$ 799,00

Jogos para Play II e Game Cube à partir de R$ 50,00

Memory Card 16 MB R$77,00

Memory Card 32 MB R$ 97,00

Obs.: Estoque Limitado
Preços válido para pagamento em dinheiro

Playstation Slim R$ 749,00

Game Cube R$ 749,00

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso

Console PSP R$950,00

Jogos PSP à partir de R$170,00

Losango PanAmericano Maestro MasterCard Diners Club International REDE SHOP VISA Electron VISA

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19H30

PSP na Web

Com a última atualização, o PSP pode finalmente ser usado para navegar na internet. Veja aqui como atualizar e configurar seu portátil para cair na rede

por Leandro Calçada

Demorou, mas finalmente saiu a versão 2.0 do sistema para o PSP americano. Se você está boiando, é graças a este programa que roda no portátil que o aparelho é capaz de tocar músicas MP3, exibir vídeos, fotos e, claro, rodar jogos. Cada atualização acrescenta novos recursos ao aparelho, porém, como a Sony não é nem um pouco boba, também atualiza o bloqueio a programas não autorizados, o que significa que, ao menos por enquanto, quem atualizar o sistema do PSP pode esquecer os emuladores que rodavam livremente na versão 1.5.

Novidades da versão 2.0

O navegador é, de longe, a maior novidade do novo sistema. Agora quem tiver acesso a uma rede Wi-Fi, comum em hotéis, aeroportos e em alguns cibercafés das grandes cidades brasileiras, pode navegar na internet sem cabos. O browser não tem suporte a Java nem a Flash, o que torna impossível, por enquanto, checar o seu saldo no banco ou ver charges animadas, mas para o resto é perfeito. A tela, mais larga que a de qualquer outro dispositivo portátil, permite que seja possível ler as páginas quase como num PC, sem ajustes brutais no layout do sites, como ocorre em palmtops e celulares.

Há ainda outras mudanças menos expressivas. Agora é possível usar fotos como papel de parede e enviá-las diretamente de um PSP para outro. Na parte multimídia, a principal mudança é a inclusão do suporte aos formatos de vídeo e áudio AVC e AAC, o que permite ouvir músicas do iPod no PSP sem conversão e ver vídeos com qualidade um pouco melhor.

Quem roda emuladores, porém, só tem a perder com a atualização. As falhas que permitiam o uso do truque foram corrigidas na versão 2.0 do sistema, ou seja, quem quiser ter acesso aos novos recursos do PSP pode dizer adeus aos jogos de Atari, NES, Mega Drive e tudo o mais que rodava livremente na versão 1.50. Se mesmo assim para você as inovações compensam, confira agora como atualizar o seu portátil e configurá-lo para acessar a internet sem fios e o melhor, sem ter de ligar o PC.

Opções em português

Para evitar confusão, todas as opções do PSP indicadas neste tutorial foram usadas com o videogame configurado para a língua portuguesa. Se o seu estiver em inglês, acesse o item Settings, vá a System Settings e escolha o item Português na opção System Language.

Para atualizar o PSP

Antes de usar o browser é preciso ter a versão 2.0 do sistema no PSP. Veja como atualizar:

1 Com um cabo USB, conecte o PSP ao PC. No Memory Stick, acesse a pasta PSP, crie a pasta GAME e, dentro dela, uma pasta chamada UPDATE. A seguir, acesse o site *www.us.playstation.com/PSP.aspx?id=softwareupdate* e baixe a atualização direto da Sony para a pasta criada no Memory Stick. É preciso ter ao menos 16 MB livres no cartão, mas não se preocupe. Uma vez concluída a atualização, você pode apagar o arquivo EBOOT.PBP para recuperar o espaço.

2 O grande perigo de atualizar o sistema do PSP é que se o processo for interrompido no meio, o videogame morre. Por isso, a atualização só rola se o aparelho estiver ligado na tomada e com a bateria 100% carregada. Quando tudo estiver pronto, vá ao item Jogo, no menu de sistema, acesse a opção Memory Stick e inicie o item PSP Update 2.00. Não desligue o videogame durante o processo nem retire o cabo da tomada em hipótese alguma.

Configuração do Wi-Fi

Para navegar na internet com o PSP é preciso ter acesso a uma rede sem fio (Wi-Fi). Se você tem uma rede dessas em casa ou conhece algum cibercafé que ofereça este tipo de acesso, veja aqui como configurar o PSP para navegar:

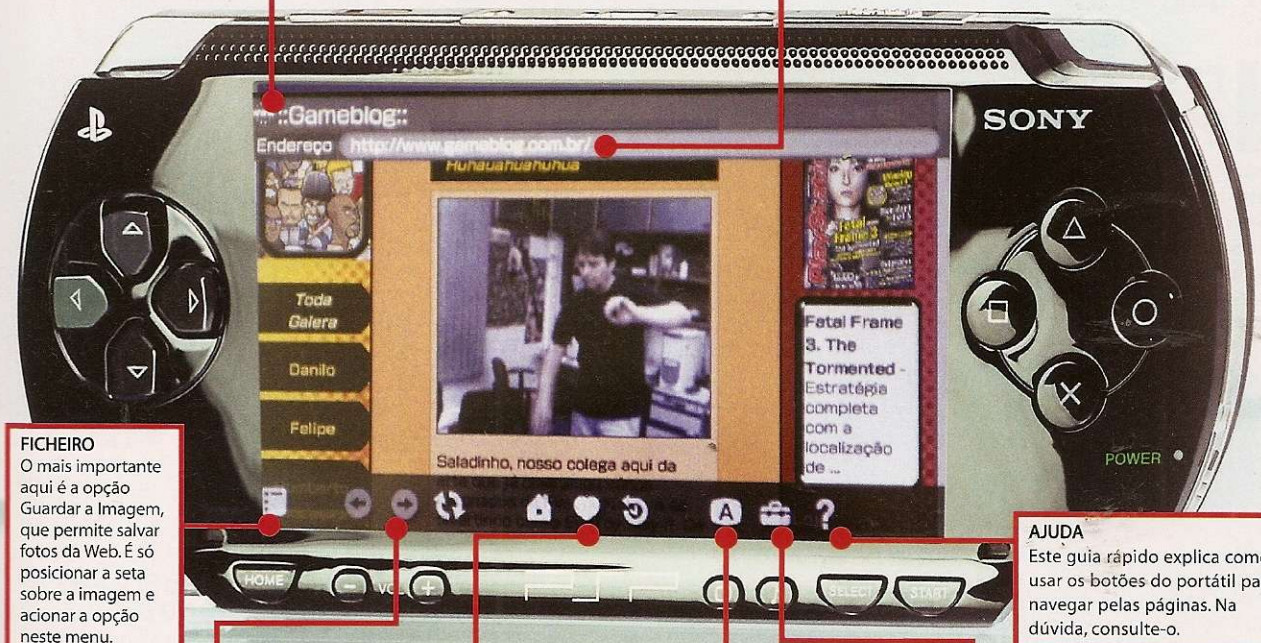
1 No menu principal do sistema, vá a opção Definições e acesse o item Definições de Rede. Selecione Modo de Infra-estrutura para configurar a rede sem fio e clique em Nova Ligação para criar uma conexão nova. As setas direcionais ← e → navegam entre as telas do assistente.

Navegador de Internet

Depois de atualizado, o PSP ganha uma nova opção no menu principal chamada Rede. Por enquanto, o único item disponível aqui é o Navegador de Internet, mas fique esperto, pois atualizações futuras podem incluir novos programas. Pressione ✖ para iniciar o browser e confira aqui como usar as opções para acessar a net sem confusão. Quando quiser sair do navegador, é só pressionar ●.

O BROWSER
Para ativar e desativar a borda cinza com as opções, pressione ▲. O botão ✖ acessa os links, o direcional digital navega entre eles e o analógico funciona como mouse. Os botões L e R avançam e retrocedem entre as páginas. Ao segurar o ■, porém, o analógico muda de função e passa a rolar a tela, enquanto os botões L e R alternam entre as três janelas disponíveis no navegador.

ENDEREÇO
Aqui você digita o endereço do site a ser visitado. O teclado virtual não é nenhuma maravilha, mas foi atualizado para facilitar a digitação de endereços web.



FICHEIRO
O mais importante aqui é a opção Guardar a Imagem, que permite salvar fotos da Web. É só posicionar a seta sobre a imagem e acionar a opção neste menu.

AJUDA
Este guia rápido explica como usar os botões do portátil para navegar pelas páginas. Na dúvida, consulte-o.

OPÇÕES DE NAVEGAÇÃO
Como num browser normal, a primeira seta volta à página anterior, a segunda vai para a página seguinte e o terceiro botão atualiza o conteúdo da página.

FAVORITOS E HISTÓRICO
Como num PC, a primeira opção acessa a página inicial, que você configura no item Ferramentas, enquanto a segunda guarda os sites favoritos e a terceira mostra as últimas páginas visitadas.

OPÇÕES DE VISUALIZAÇÃO
Na opção Modo de Apresentação, você escolhe se quer manter o layout dos sites ou ajustá-los para que eles caibam na telinha do PSP. Para ver os acentos corretamente, vá à opção A Codificar e escolha o item Western (ISSO-8859-1).

FERRAMENTAS
Aqui você configura o browser e pode apagar informações como o histórico e os cookies que ficam armazenados no Memory Stick. Na opção Definições deste menu, você pode escolher qual será sua página principal.

2 Se desejar, mude o nome da conexão. A seguir, pressione → e acione o item Scan para localizar o ponto de acesso à rede sem fio. Vale lembrar que se a chave WLAN, à esquerda do PSP, não estiver ligada, o aparelho não vai se conectar. Caso apareça mais de um ponto de acesso, escolha aquele com sinal mais forte.

3 Aperte → mais duas vezes. Se a rede usar uma chave de segurança, será preciso digitar o número-chave no próximo campo. Se a rede que você está tentando acessar não for sua, peça este número para o responsável. Concluída a tarefa, dê → mais três vezes e tecle ✖ para salvar as configurações.

4 Teste a conexão. Se o link falhar, pode ser erro na configuração da rede ou no endereço IP. Verifique tudo. Se a causa for o endereço IP, volte à configuração, dê → até chegar à opção Address Settings e acesse o item Custom para preencher os números manualmente, caso você os tenha.

por Julio Wecchi

Wireless Light Gun

Sem fios e cheia de recursos, esta pistola é a opção mais completa tanto para o PS1 quanto para o PS2

Nada melhor para curtir um game de tiro do que pistola. Além de mais realista, a mira com o acessório é bem mais divertida do que com o Dual Shock. Se você curte jogos de tiro, a Wireless Light Gun é uma opção de excelente qualidade que traz todos os recursos essenciais, é compatível tanto com o PS1 quanto com o PS2 e o melhor: funciona sem fios. Leia os detalhes do teste a seguir e veja o que esta pistola tem de especial.

CARACTERÍSTICAS

Pistola
- Chave liga / desliga
- Seletor pistola 1 / pistola 2
- Dois LEDs de indicação: status e bateria
- Direcional de oito posições
- Modos compatíveis: PS/Guncon/GunCon 2
- Botões: gatilho, A, B, C, START e SELECT
- Botão open para o compartimento de pilhas
- Peso da pistola: 206 g
- Requer 3 pilhas palito (AAA) não inclusas

Adaptador wireless
- Suporta até duas Wireless Light Gun
- Conectores: padrão (PS1) e USB (PS2)
- LED de indicação
- Seletor 1 jogador / 2 jogadores
- Cabo de vídeo integrado (conexão RCA)

Geral
- Comunicação RF de 2,4 GHz
- Funciona em qualquer PlayStation

Instalação

Instalar o equipamento requer atenção. Primeiro é preciso plugar o adaptador wireless na USB do PS2 (ou no conector padrão do PS1) e depois ligar o terminal de vídeo no conector de vídeo composto, atrás da TV. A pistola não é compatível com o padrão S-Video, mas para conexões de vídeo componente (aquela com três cabos de vídeo), é só ligar o conector no plugue verde, o de luminância (brilho).

Conectar o adaptador, porém, é só metade do trabalho. Como a pistola não usa fios, são necessárias três pilhas palito (AAA) para que tudo funcione. Aperte o botão Open (que fica perigosamente próximo ao gatilho) e o suporte sai pela coronha, como o pente real de uma pistola. Depois basta recolocá-lo, ligar a chave On/Off no próprio suporte e conferir se o LED do adaptador wireless está aceso.

O adaptador aceita duas pistolas ao mesmo tempo

Recursos de sobra

O primeiro recurso extra do acessório fica evidente logo no teste de conexão. Como o adaptador wireless suporta duas armas, é preciso checar se ele está configurado para um ou dois jogadores. Se mesmo depois de a pistola ter sido ligada, o LED do aparelho piscar, é sinal de que ele está procurando pela segunda arma. Para resolver o problema, certifique-se de que o botão do adaptador wireless esteja na posição 1P e a chave CH da pistola no canal 1.

Para testar o acessório, foram usados os jogos *Time Crisis 2* (PS2), *Time Crisis 3* (PS2) e *Gunfighter: The Legend of Jesse James* (PS1). Em todos foi preciso calibrar a pistola antes do tiroteio, mas a precisão é excelente, mesmo numa distância acima de 4 metros e quase sem ângulo. Na análise geral, a Wireless Light Gun dá um banho de qualidade na GunCon 2, da Namco, que foi testada na edição 62 e só funciona no PS2. Além de não usar fios e rodar tanto no PS1 quanto no PS2, o gatilho da arma sem fio é mais macio, seu acabamento plástico é de melhor qualidade e o direcional, apesar de um pouco duro, é preciso. Isto sem contar os modos extras de disparo rápido e recarregamento automático. Custando R$ 200,00, contra R$ 300,00 da GunCon 2, a única desvantagem da pistola da dreamGear é não incluir um jogo original.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM
- 1 pistola Wireless Light Gun
- 1 adaptador wireless
- Não há manual de instruções

Fabricante: dreamGear Site: www.dreamgear.net Onde encontrar: Eletromil (0xx11) 3362-2306
Preço médio: R$ 200,00 Ponto forte: Funciona no PS1 e no PS2, não tem fio e traz recursos essenciais
Ponto fraco: Não vem com nenhum jogo e o botão Open está mal localizado

NOTA **9,9**

Chegou a Nº 2! *

第2弾、ついに完成！*

Você encontra a revista Anime Invaders nas bancas, pelo telefone (11) 3038-5050 ou no site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

Acessórios

As melhores telas LCD para PS1 e PS2 do mercado. Há opções para todos os bolsos e gostos

JOYTECH DIGITAL LCD MONITOR

A maior e mais completa tela portátil para o Play 2 compacto. Compatível apenas com o PStwo, ela tem 8 polegadas e formato widescreen, essencial para filmes em DVD e também para alguns jogos do console. O produto inclui um adaptador para ligar a tela e o videogame na alimentação de 12 volts do carro.

CARACTERÍSTICAS

- Funciona com um receptor de TV (vendido separadamente)
- Entradas de vídeo componente, composto, super vídeo e VGA
- Auto-falantes estéreo (3D Surround)
- Compatível com qualquer PStwo

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Joytech
Site: www.joytech.net (Europa)
Preço médio: US$ 200
Onde comprar: www.amazon.co.uk (Inglaterra)

Controle remoto
A tela inclui ainda um controle remoto para ajustar brilho, contraste, saturação, volume, formato de tela (4:3 ou 16:9), seleção de entrada e outros recursos.

SONY LCD SCREEN

Tela LCD oficial da Sony para o PS1 compacto. O visor mede 5 polegadas e tem design compatível com o console. Só há dois ajustes disponíveis: brilho e volume. Apesar de não ser mais fabricada, a Sony LCD Screen ainda pode ser encontrada em diversas lojas nacionais e virtuais.

CARACTERÍSTICAS

- Potência de som: 1 w
- Proporção da tela: 4:3
- Fonte de alimentação de 7,5 v
- Compatível com PSone

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sony
Site: www.playstation.com (EUA)
Preço médio: R$ 300,00
Onde comprar: SS Games (0xx11) 3328-6802

INTEC CONTROLLER & GAME SCREEN

Joystick com visor LCD de 2,5 polegadas. A tela traz saída para fone de ouvido e oferece ajustes básicos de som e imagem. Você pode dobrar o display e travá-lo na posição que quiser. É um equipamento de baixo custo que funciona em qualquer PS1 e PS2. Além disso, o controle possui alguns recursos legais, como turbo e ajuste manual de vibração.

CARACTERÍSTICAS

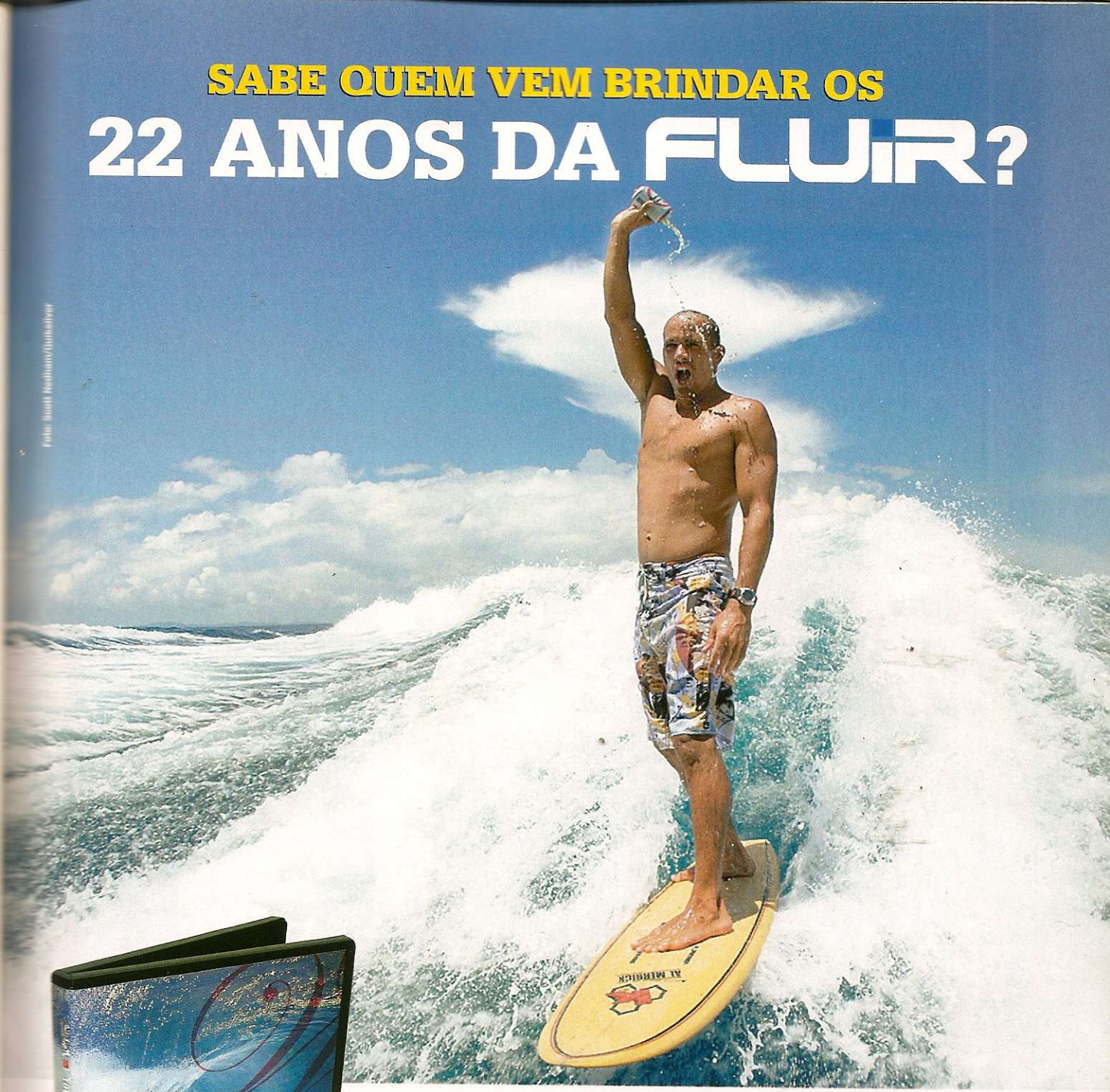
- Vem numa caixa de alumínio
- Ângulo da tela ajustável e com trava
- Programação e turbo no controle
- Compatível com PS2, PSTwo, PS1 e PSone

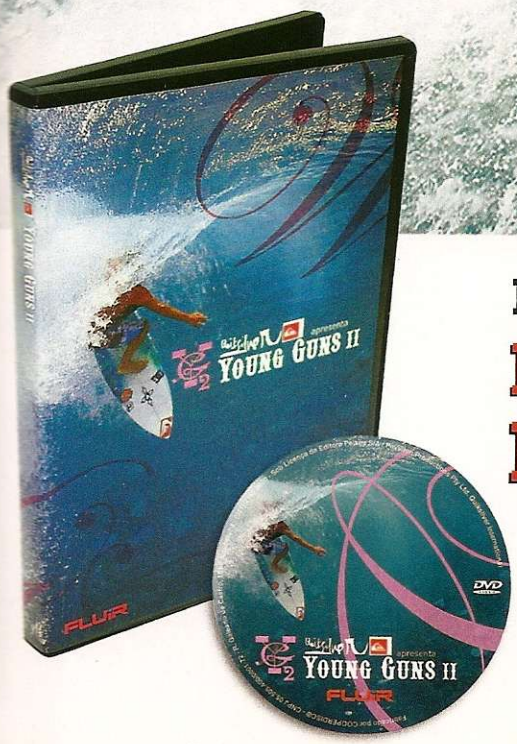
FICHA TÉCNICA

Fabricante: Intec
Site: www.inteclink.com (EUA)
Preço médio: US$ 55
Onde comprar: Amazon www.amazon.com (EUA)

SABE QUEM VEM BRINDAR OS

22 ANOS DA FLUIR?





EM OUTUBRO

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

REVISTA + DVD

Kelly Slater & The Young Guns II

Nas bancas a partir do dia 11/10.

EDITORA PEIXES

www.fluir.com.br

por Julio Wecchi

Confira os segredos e trapaças para os jogos mais quentes do PS1, PS2 e PSP

Trapaças de Hogwarts

PS1

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

– Itens secretos

Recolha todos os feijões coloridos de cada categoria e confira um item especial atrás da fotografia que aparece em Hogwarts:

50 feijões amarelos: vassoura Nimbus 2000

70 feijões azuis: luva para Quidditch

80 feijões verdes: card

100 feijões vermelhos: advanced Flipendo

PS1

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Pó mágico: detone todos os inimigos que aparecerem no jogo.

Quidditch League: pegue os quatro Pomos de Ouro: aquelas bolinhas douradas com asas cada uma que são decisivas no jogo de Quadribol. Se você conseguir pegá-las, aparecerá um modo secreto no menu principal que permite disputar partidas de Quadribol.

Cards especiais: 50 feijões podem ser trocados por um Folio Magi.

– Sala secreta

Termine o game e salve-o. Harry aparecerá em uma sala secreta chamada Gryffindor Comnon Room (a sala dos alunos da Grifinólia). Neste local, você encontra todos os itens que o aprendiz de bruxo não pegou no decorrer do jogo e ainda descobre alguns segredos. Confira mais detalhes desta sala na lista a seguir:

Pendências: abra o álbum Colin`s Photo Album que está em cima da mesa para conferir os troféus e Folio Magi não recolhidos. Neste álbum, você pode ir até a fase ou desafio para conseguir o respectivo item.

Galeria de arte: há uma passagem secreta atrás da estátua. Esta passagem dá acesso a uma sala que só pode ser aberta se você tiver 24 Folio Magi. O local guarda ilustrações e esboços feitos pelos criadores do game.

Novos duelos: no final do corredor há três quadros que só se abrem com 5, 10 e 20 Folio Magi, respectivamente. Cada quadro aberto traz um duelo diferente para Harry encarar.

Folio Magi extra: junte 50 feijões e troque-os por um Folio Magi. Basta levá-los aos irmãos Fred e George.

PS2

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Vassoura Nimbus 2000: no segundo dia da escola, vá para a prática de Quadribol (Quidditch) e complete os treinos com rank B ou superior.

PS2

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

– Segredos mágicos

Veja quais cards você precisa obter para liberar cada um dos segredos do game:

20 House Points: todos os Vampire Cards

20 House Points: todos os Goblin Cards

20 House Points: todos os Giant Cards

20 House Points: todos os Beast Cards

Torneio extra para Harry: todos os Quidditch Cards

Torneio extra para Harry: todos os Wizard Cards

Torneio extra para Ron: todos os Dragon Cards

Torneio extra para Ron: todos os Classical Beast Cards

Torneio extra para Hermione: todos os Hag Cards

Torneio extra para Hermione: todos os Witch Cards

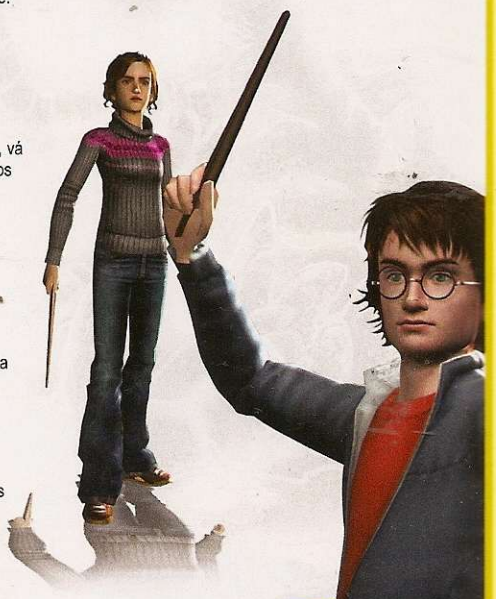
PS2

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Time Bulgarian World: consiga 50 cards.

Queerditch Marsh: vença a copa Quidditch World usando qualquer time.

World Cup: detone o torneio Hogwarts Cup com qualquer equipe.



B

PS2

BIG MUTHA TRUCKERS 2
– Códigos de caminhoneiro
No menu principal, selecione a opção Trial by Trucking e escolha a resposta Y. Um menu de cheat aparecerá. Entre com as senhas abaixo e detone:
Montes de motocicletas: BIKERS
Vários policiais: COPS
Muito dinheiro: CASH
Invencível: NODAMAGE
Todas as pontes liberadas: BRIDGE
Sem polícia nas ruas: NOCOPS
Todas as missões do game: MISSIONS
Geleria de imagens: GALLERY

Big Mutha Trucker 2

PSP

BLEACH: HEAT THE SOUL
– Segredos
Veja quantos cards você precisa acumular para liberar cada uma das opções abaixo:
Sound Mode: 10
Gallery Mode: 20
Personagem Renji: 50
História de Renji: 70
Minigame: 100
Blockon (multiplayer): 134

D

PSP

DEATH JR
Pause o game, segure L + R e pressione os comandos:
Todas as armas (inclusive as com upgrades): ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
Recarregar munição: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, ↓, →
Invencibilidade: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲
Munição ilimitada: ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

PS2

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
– Medalhas (somente no modo online)
Complete as tarefas de cada missão para liberar as respectivas medalhas:
Army Achievement Medal: capture três bandeiras

Bleach: Heat The Soul

Bronze Star: mil mortes
Combat Medical Badge: salve três pessoas como médico
Defense Superior Service Medal: salve cinco bandeiras
Distinguished Service Cross: acumule 15 horas de disputas online
Headhunters Medal: consiga cinco headshots (tiros na cabeça)
Hill Giant Medal: fique dez minutos no Hill
Infantry Badge: 300 mortes
Meritorious Service Medal: detone 10 dos 20 games disponíveis
Purple Heart: salve cinco pessoas como médico
Solders Medal: consiga cinco Spawn Points

F

PSP

FIFA SOCCER
Torneio personalizado: detone tudo no Challenge Mode.

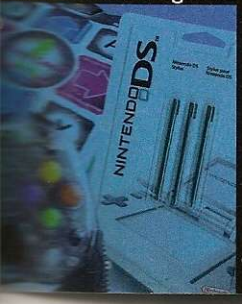
OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas

Acessórios originais



Representante oficial da marca NP-Newport

Ligue agora

www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br

Medal of Honor: European Assault

– **Truques de craque**
Pressione as seqüências abaixo no menu principal do game:
Challenge Mode completo: segure L1 e pressione ■, ●, ■, ✖, ●
Jogadores tagarelas: ↑, ←, R1, L1, ✖, ●, ▲

G

PS2

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Modo difícil: detone o game em qualquer nível. Note que, ao jogar no modo difícil, não é possível comprar itens ou fazer upgrade das armas.
BGM Test Beat, Continue Mode, Movie Gallery e Voice Test: detone o game no nível normal ou superior de dificuldade.

PSP

GRETZKY NHL

Todos os segredos: use a senha SHOENLOC.

M

PS2

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

– **Truques da guerra**
Pause o jogo, segure L1 e R1 e aperte ●, ●, ←, ▲, ●, ✖. A frase "Enter Cheats" aparece na tela confirmando o truque. Em seguida, use um dos comandos abaixo e divirta-se:
100% de adrenalina: L1, R2, R1, ↑, ▲, ●
HUD desligado: ●, ↓, ●, ↑, ▲, ●
Shellshock desligado: L2, R1, L2, L1, ▲, ▲
Nemesis eliminado: ↓, L2, L1, R1, ↑, ■
Invencibilidade: ■, L2, L1, ▲, ▲, L2
Suicídio: ✖, ▲, ●, →, ▲, ●
Munição ilimitada: L2, L1, ■, L2, L1, R1

Genji: Dawn Of The Samurai

N

PS2

NCAA FOOTBALL 06

– **Passwords secretos**
Aperte Select na tela do Pennant Collection e entre com uma das senhas abaixo:
– **Times completos**
2003 All-Americans: Fumble
Kansas St: Victory
Oklahoma: Boomer
Purdue: Boiler Up
Texas: Hook Em
Clemson: Death Valley
Florida State: Uprising
Florida: Great To Be
Lowa: On Iowa / **LSU:** Geaux Tigers
Notre Dame: Golden Domer
Oregeon Team: Quack Attack
Pittsburgh: Lets Go Pitt
Syracuse: Orange Crush
Time Tennessee: Big Orange
UW (Washington): Bow Down
Virginia: Wahoos / **Washington:** Bow Down
Alabama: Roll Tide
Colorado: Glory / **Miami:** Raising Cane
Michigan: Go Blue
Mississippi State: Hail State
Nebraska: Go Big Red
Penn State: We Are
Texas A&M: Gig Em
USC: Fight On / **Arkansas:** WOOPIGSOOIE
Ohio State: Killer Nuts
Oklahoma State: Go Pokes
Texas Tech Team Boost: Fight
North Carolina: Rah Rah
– **Mascote do time**
Arkansas: Bear Down / **Auburn:** War Eagle
Kentucky: On On UK / **KU:** Rock Chalk
Michigan State: Go Green
Minnesota: Rah Rah Rah
Missouri: Mizzou Rah / **MSU:** Go Green
NU: Go Cats / **Ole Miss:** Hotty Totty
Wake Forest: Go Deacs Go / **Washington State:** All Hail
NC State: Go Pack / **West Virginia:** Hail WV

PS2

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2, THE

– **Carros secretos**
Aperte os botões abaixo na tela do menu principal para liberar máquinas alucinantes. Uma mensagem especial aparece na tela confirmando a entrada do truque.
Aston Martin V12 Vanquish: R2, →, R2, →, ▲, ←, ▲, ←
BMW Z8: ■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲
Chevrolet Corvette Z06: ←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1
Ferrari 360 Spider: R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2
Ferrari F50: L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2
Ferrari F550: L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1
Ford Pursuit Mustang Cobra R: ←, ■, ←, ■, R2, R1, R2, R1
Ford TS50: →, ←, →, ←, R2, ■, R2, ■
HSV Coupe GTS: L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲
Lamborgini Diablo 6.0 VT: →, R2, →, R2, R1, L1, R1, L1
Lotus Elise: ▲, R2, ▲, R2, ←, ■, ←, ■
McLaren F1: ▲, L1, ▲, L1, R1, ←, R1, ←
McLaren F1 LM: ■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →
Mercedes CLK GTR: R2, R1, R2, R1, ←, ▲, ←, ▲
Porsche Carrera GT: ←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2

PSP

NFL STREET 2 UNLEASHED

– **Passwords**
Use as senhas abaixo no item cheats, que pode ser encontrado no menu de opções.
Gamebreaker: IlxGBCraZ
10x Gamebreaker: XxGBCraZ
Time AFC East All Stars: EAASFSCT
Time AFC North All Stars: NAOFRCTH
Time AFC South All Stars: SAOFUCTH
Time West All Stars: WAEFSCTAFC
Time NFC East All Stars: NNOFRCTH
Time NFC North All-Stars: NNAS66784
Time NFC South All Stars: SNOFUCTH
Time NFC West All Stars: ENASFSCT
Modo All Chains: Trick3dOut
Modo formiga: RuinedPicnic
Bola gigante: BIGPig
Campo da Electronic Arts: EAField
Modo Fumble (single player): GreasedPig
Mais velocidade: GottaBDShoes
Sem texturas: BloominGroup
Jogadores de vários tamanhos: SighsMatters
Time Reebok: Reebok
Jogadores magros: Shrunken
Turbo ilimitado (single player): NozBoost

O

PS2

OUTLAW TENNIS

Modo Apocalypse: complete os 16 tour modes.
– **Jogadores secretos**
Afrodite: detone o torneio de Vinny.
Bruce: finalize o torneio de Luther.
Harley: vença o torneio de Afrodite.
Heavy G: acabe com todos os 16 torneios.
Ice Trey: ganhe o torneio de Shawnee.
Kiku: finalize o torneio de Donna.
Lizzy: detone o torneio de Harley.
Luther: vença o torneio de Ice Trey.
Natasha: ganhe o torneio de Summer.
Shawnee: detone o torneio de Sven.
Sven: finalize o torneio de Killer.
Tommy: ganhe o torneio de Kiku.
Vinny: detone o torneio de El Suave

R

PS2

RADIATA STORIES

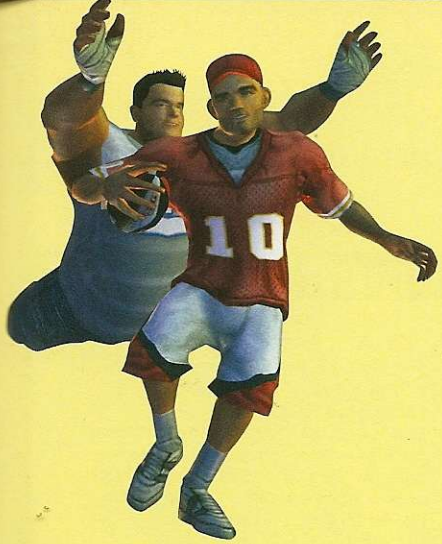
Lenneth Valkyrie aliado: vença a batalha opcional "Corridor of Distortion". Após a disputa, o poderoso Lenneth se tornará um de seus aliados.

S

PS2

SEGA SPORT TENNIS

Roupas secretas: pressione R1 ou L1 ao selecionar seu tenista.
Raquetes especiais: no modo World Tour, derrote adversários com nível três ou superior. Faça uma partida perfeita (sem perder nenhum set). A cada vitória desse tipo, você ganha uma raquete secreta.
Jogadores extras: termine o modo Tournament sem perder nenhum set. Se você estiver jogando com uma esportista, enfrentará a personagem Queen. Caso contrário, enfrentará King. Derrote-os para habilitá-los.
Quadra extra: suba seu nível o máximo que puder no



World Tour e vença os torneios de dupla de nível 4. Você enfrentará Queen e King em um torneio de nível 5, em dezembro. Vença-os para habilitar uma quadra secreta.

PS2

STREET HOOPS

– Comandos secretos

Use os códigos abaixo na tela de cheats:

Todos os cortes: ■, ■, L1, R2, L1, ●, L2, ●
Muitos bloqueios: R1, ●, L2, R2
Mais roubos de bola:
■, R2, ■, R1, ●, L1, ●, L2
Jogo poderoso: R2, ●, L2, ●
Relógio rápido: ●, ●, ●, ■, ■, ■, L1, L2
Arremessos perfeitos: ●, ●, ●, ■, ■, ■, R1, R2
Barra auxiliar desativada:
■, ●, ●, ■, L1, L2, R2, ■
Texto sobre o arremesso:
L1, L1, R1, R1, ●, ●, ■, ■
Uniformes de Brick City:
R1, L2, R1, L1, ●, ■, R1, L1
Uniformes de palhaço: ■, L1, ■, ●
Uniformes de caubói: ●, R2, R2, R1
Uniformes de Elvis: R2, L2, R2, L2
Uniformes de kung-fu: ●, ●, ■, L1
Uniformes de cafetão: R1, ■, ●, L2
Uniformes de Papai Noel: R2, L2, R2, L2
Uniformes de gala: L2, L2, ●, ■
Bola preta: R2, R2, ●, L2
Bola ABA: ●, R2, ■, R2
Bola normal: R1, ■, ■, L1

PS2

YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES

– Segredos

Enfrente Exodia the Forbidden One: termine o game jogando no lado do bem e do mal. Insira na entrada 2 do console um save game contendo a aventura de *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories* (PS1). Entre na opção Custom Duel e escolha Master T.

Editor de mapa: complete o game no lado do bem e do mal para habilitar o editor de mapa e criar seus próprios cenários.

– As melhores fusões

Aprenda a fazer as melhores fusões de criaturas:

Aqua Dragon: Kairyu-Shin + Aqua
B. Dragon Jungle King: Dragon + Grass
B. Skull Dragon: Red Eyes Black Dragon + Summoned Skull

Yu-Gi-Oh! The Duelists of The Roses

Clown Zombie: Crass Clown + Zombie
Crimson Sunbird: Warrior + Winged Beast + Pyro
Cyber Saurus: Dinosaur + Metal
Dark Elf: Gemini Elf + Dark Spellcaster
Dragon Zombie: Dragon + Zombie
Flame Swordsman: Pyro + Warrior
Harpie's Pet Dragon: Dragon + Harpie Lady
Magical Ghost: Spellcaster + Zombie
Metal Dragon: Dragon + Machine
MetalZoa: Zoa + Metalmorph
Meteor B. Dragon: Red-Eyes Black Dragon + Meteor Dragon
Nekogal #2: Beast + Criatura Fêmea
Pumpking: Zombie + Plant
Punished Eagle: Warrior + Winged Beast
Red Eyes B. Dragon: Tyhone #2 + Koumori Dragon
Red Eyes B. Metal Dragon: Red Eyes B. Dragon + Metalmorph
S. Dragon: Dragon + Rock
Thousand Dragon: Time Wizard + qualquer Dragon com menos de 2400 ATK
Thunder Dragon: Dragon + Thunder com menos de 1600 ATK

NDS GAMES
A MELHOR DESDE 1989
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES VIDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO

ÓTICA 400C | ÓTICA PS ONE | ÓTICA DE SLIM | LA ORIGINAL

TELEVENDAS: (11) 3227-2732
TEMOS OS MELHORES PREÇOS !!!
ENVIAMOS SEDEX P/ TODO BRASIL

RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° ANDAR - SALA 52
VISITE NOSSO SITE: www.ndsgames.com.br
EMAIL: ndsgames@uol.com.br
FONE: 3227-2732
3311-9751

por Julio Wecchi

Aqui só tem os segredos e trapaças mais pedidas para os melhores jogos do bom e velho PlayStation 1

Super dicas PS1

CASTLEVANIA CHRONICLES

Menu extra: na tela do menu principal, aperte rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖, START. Feito isso, entre no novo Extra Option e divirta-se.
Música secreta: no modo Original, segure ao mesmo tempo os botões L1 + R1 para mudar a trilha sonora.
Modos secretos: depois de terminar o game no Arrange, salve o jogo em seu memory card. Dois novos modos surgem no menu principal: Time Attack e Ranking. O primeiro é uma corrida contra o tempo e o segundo apresenta os recordes de todas as fases.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

- Códigos da guerra
Use os passwords abaixo e veja os resultados. Uma luz verde aparece na tela confirmando a trapaça. Alguns códigos não funcionam em save games carregados e outros rodam somente no Multiplayer, como o de invencibilidade.
Todos os truques: ENTREZVOUS, PORTECLEFS
Invencibilidade: PUISSANCE
Modo Podoski: LATIREUSE
Missão Panzernacker Unleashed - Fase Extra: ENTREZVOUS, LEMONSTRE
Modo Wacky Taxi - 60 segundos para matar cada inimigo: AUTODINGUO
Galeria de imagens DreamWorks: DWIECRANS
Galeria de imagens: MOHDESSINS
Equipe de produção: MOHUEQUIPE
Balas rápidas: RICOCHET
Tiro acelerado: BALLESVITE

SILENT HILL

Opções extras: aperte L1, L2, R1 ou R2 na tela de opções. O menu Extra Options irá aparecer automaticamente. Com ele é possível configurar armas, cor do sangue, câmeras e algumas opções divertidas.
Enigma do piano: confira na foto abaixo a ordem das teclas que você deve pressionar para se livrar deste clássico quebra-cabeça.

SPIDER-MAN CÓDIGOS SECRETOS

Entre no menu Special, depois em Cheats e use um das senhas abaixo:
- Trapaças Diversas
Modo cabeção: DULUX / Invencível: RUSTCRST
Seleção de fases: XCLSIOR / Teia ilimitada: STRUDL
Joel Jewett: RULUR / Modo Debug: LLADNEK
Energia ilimitada: DCSTUR / Todos os vídeos: WATCHEM
Todos os Comics: ALLSIXCC / Personagens: CVIEWEM
Todas as opções: EEL NATS ou STAN LEE
Modo Especial: GBHSRSPM / História completa: CGOSSETT
- Roupas Especiais
Spidey 2099: TWNTYNDN / Symbiote: BLKSPIDER
Spidey Unlimited: PARALLEL / Scarlet Spider: LETTERS
Change Spidey: ALMSTPKR / Peter Parker: MJSSTUD
Captian Universe: SCOSMIC / Ben Reilly: BNREILLY
Amazing Bag Man: AMZBGMAN

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

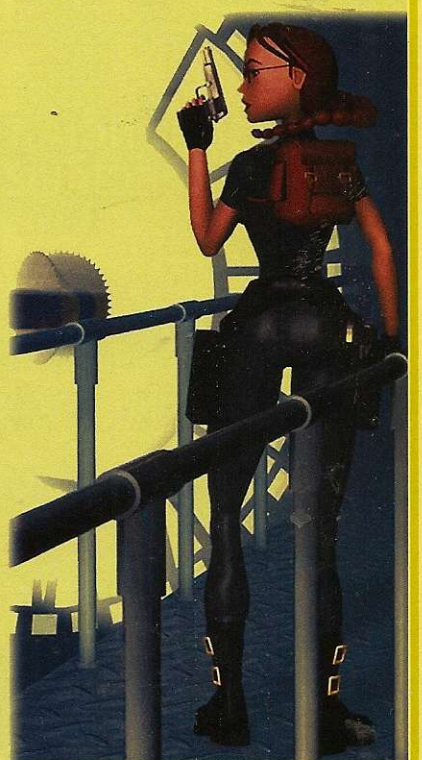
- Códigos secretos
Use um das senhas abaixo no menu Cheats, dentro do Special:
Todos os truques: AUNTMAY/ **Modo Debug:** DRILHERE
Seleção de fases: NONJYMNT / **Vidas ilimitadas:** SUPERGOD
Todas as roupas: WASHMCHN ou SPDRHIST
Todas as galerias: DRKROOM / **"Training challenges":** CEREBRA
Modo cabeção: ALIEN / **Modo pé gigante:** STACEYD
Modo What if?: VVISIONS / **Programadores:** VVHISCRS

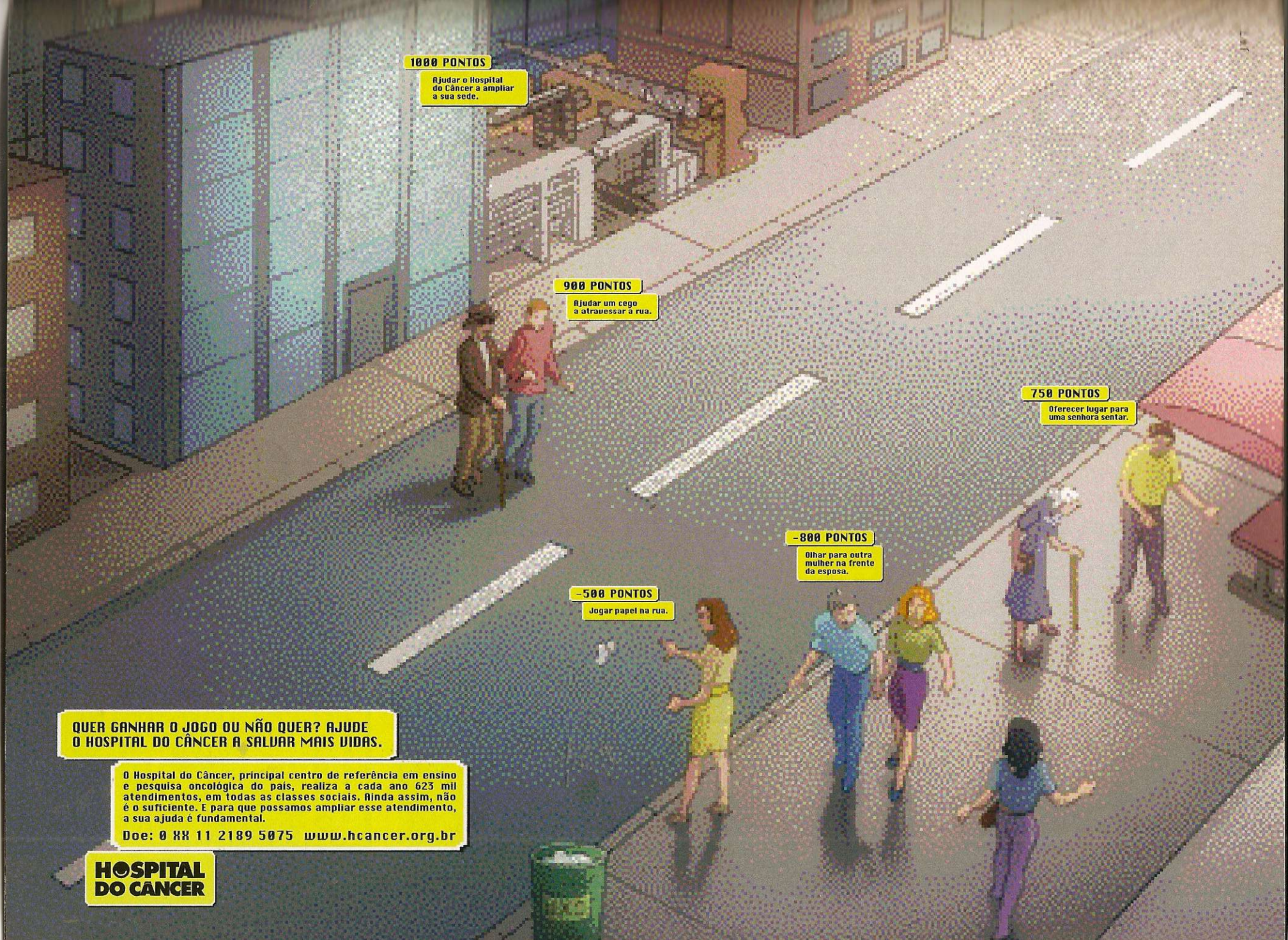
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

- Truques secretos
Para usar os truques secretos, primeiro você deve fazer com que Lara fique olhando diretamente para o Norte. Oriente-se usando a bússola que está no seu inventário. Para conseguir isso, Lara precisa se pendurar ou escalar qualquer objeto virado para o norte (rocha ou parede, por exemplo), pois assim o próprio jogo faz o ajuste automático da heroína para a direção. A seta da bússola deve ficar transparente ou a dica não funcionará.
Todas as armas: selecione o Small Medipack e pressione: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e ▲
Pular para a próxima fase: selecione o Load e aperte: L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e ▲
Itens ilimitados: selecione o Small Medipack e pressione: L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e ▲. Todos os itens, como chaves e Medipacks da fase ficaram disponíveis para você.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

- Libere os prêmios
Complete o Pro Challenges para liberar segredos no Cheat. Para cada finalização, um prêmio diferente é habilitado. Confira cada um deles:
1 - Modo Sim / **2** - Gravidade lunar
3 - Truques em câmera lenta
4 - Novo skatista: Little Person
5 - Sempre com o Especial carregado
6 - "Perfect Balance" / **7** - Modo Stud
- Skatistas secretos
Entre com um dos nomes abaixo na tela "Create a Skater" e confira os personagens divertidos que aparecem. Não tente modificar as características deles ou você poderá perder o seu Save Game.
01 - Zac ZiG Drake / **02** - Aaron Skillman
03 - Adam Lippman / **04** - Andrew Skates
05 - Andy Marchal / **06** - Angus
07 - Atiba Jefferson / **08** - Ben Scott Pye
09 - Big Tex / **10** - Brian Jennings
11 - Captain Liberty / **12** - Chauwa Steel
13 - Chris Peacock / **14** - ConMan
15 - Danaconda / **16** - Dave Stohl
17 - DDT / **18** - DeadEndRoad
19 - Fritz / **20** - Gary Jesdanun
21 - grjost / **22** - Henry Ji
23 - Jason Uyeda / **24** - Jim Jagger
25 - Joe Favazza / **26** - John Rosser
27 - Jow / **28** - Kenzo
29 - Kevin Mulhall / **30** - Kraken
31 - Lindsey Hayes / **32** - Lisa G Davies
33 - Little Man / **34** - Marilena Rixfor
35 - Mat Hoffman / **36** - Matt Mcpherson
37 - Maya's Daddy / **38** - Meek West
39 - Mike Day / **40** - Mike Lashever
41 - Mike Ward / **42** - Mr. Brad
43 - Nolan Nelson / **44** - Parking Guy
45 - Peasus / **46** - Pete Day
47 - Pooper / **48** - Rick Thorne
49 - Sik / **50** - Stacey D
51 - Stacey Ytuarte / **52** - Team Chicken
53 - Ted Barber / **54** - Todd Wahoske
55 - Top Bloke / **56** - Wardcore




1000 PONTOS
Ajudar o Hospital do Câncer a ampliar a sua sede.
900 PONTOS
Ajudar um cego a atravessar a rua.
750 PONTOS
Oferecer lugar para uma senhora sentar.
-800 PONTOS
Olhar para outra mulher na frente da esposa.
-500 PONTOS
Jogar papel na rua.
QUER GANHAR O JOGO OU NÃO QUER? AJUDE O HOSPITAL DO CÂNCER A SALVAR MAIS VIDAS.
O Hospital do Câncer, principal centro de referência em ensino e pesquisa oncológica do país, realiza a cada ano 623 mil atendimentos, em todas as classes sociais. Ainda assim, não é o suficiente. E para que possamos ampliar esse atendimento, a sua ajuda é fundamental.
Doe: 0 XX 11 2189 5075 www.hcancer.org.br
HOSPITAL DO CÂNCER

por Julio Wecchi

Não tem pra ninguém! Com estes códigos, você consegue até o impossível

■187: Ride or Die

#

PS2

187: RIDE OR DIE
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98299040 78D0C00D
2816ED0C F8AA7AF1
2816ED72 8BCAE40C
282A4B54 78426965
Energia ilimitada (personagem)
282AAE86 8B447AF7
282AAE55 64447AF2
Energia ilimitada (veículo)
2816ED40 FB3AE451
2816EDD8 6D3AE40C
Turbo infinito
2816EDED 0196AA7C
2816EDD0 6D3AE472
Munição ilimitada
282A7DE9 642D7AF2
Todas as corridas liberadas
28430B78 0C4DE4AF
Todos os carros
28430BD0 0C64DC1E
Todos os lutadores
2842B478 0C64DC1E
Explodir inimigos (aperte L3 + R3)
2816ED03 E8347A71
2816EDF7 FB2D7A65
2816ED54 6D34E40C
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED65 B1C17A65
D89386BE 0CA58810
2801F72E 784269F1
D89386BE 0CA18810
2801F72E B1C17A65

D

PS2

DARKWATCH
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
985D1768 7822C9FF
2816ED03 A1A7DF6F
283C0522 78426965
Energia ilimitada
2816ED40 FBB97A01
2816EDD8 6DB97AD6
Escudo de sangue ilimitado
2816EDED 01963EE5
2816EDD0 6DB97AA0
Barra de sangue ilimitada
2816ED0C 01963EE5
2816ED72 6DB97A15
Munição infinita
2816ED65 FB2D7A68
2816ED6F 6D2D7A37
2816EDF1 F8AA7AF1
2816EDF2 83C87ACF
2835F46F 784269F2
Granadas ilimitadas
2830ADA5 0CA57A65

PS2

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9821F5AF 7836F562
Energia ilimitada
2816ED0C 01965682
2816ED72 6DB97AA1
2816EDA1 F8AA7AF1
2816ED78 03D97A56
28399593 7842696F
283995E9 A95A7A6A
Pontuação máxima para atributos
282A8073 6F157A4F
Todas as missões
2816ED40 F8AA7AF1
2816EDD8 7C1B7DE9
28394C0C A1426965
28394C72 6F157A56

PS1

DINO CRISIS
(GameShark 3.3 ou superior)
Todos os itens
5000b0020000
800c15a4ffff
Todos os mapas
500006020000
800C15d0ffff
Modo Meat Beard (Select)
d00b14180100
800b95006000
d00b14180100
800b95041000
d00b14180100
800b95086000
Missões extras (aperte R1 + R2)
D00B1418000A
800C7C420403
Tempo ilimitado
800480CA2400
Nenhum continue
300C14CA0005
Sem Save Games
300C14C30000
Atravessar paredes
800809162400
8008093a2400
Armas ilimitadas:
Grenade
800c18d09618
Large Med Paks
800c18d4961e
Shotgun
800c18cc9610
Outros truques:
Energia ilimitada
800b957404b0

■Incredible Hulk

E

PS2

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
F4131A38 B6BC9D66
100 Tokens para salvar jogo
04C01129 BC34F188
Energia ilimitada
14C01428 1E349330
15A09728 3CB41500
Mana ilimitada
14903628 B4B4D70A
1480913B 1C348438
Shotgun ilimitada
24403528 1A34C5AE
Todas as armas
1410B36A 34B4D7EA
1490B368 3434D74A
1410B36A B434D76A
1490B36A 3434D758
1490B36A 3434D778
1410B36A B434D7C8
1490B36A B434D7EA
1410B36C 3434D7D8
1490B36C 3434D7FA
1410B16C 3434D74A
1490B16C B434D76A
1490B16E 3434D75A

I

PS2

INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION, THE
(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
982697ED 78EADC43

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
- Todos os **Códigos mestres** devem ser carregados junto com os demais truques.
- Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks da **InterAct** ou **MadCatz**. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- **Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames.** Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Onde comprar?

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de videogames e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. Vale lembrar que a versão do PS1 não é mais fabricada e, por enquanto, não há GameShark para o PSP. No entanto, é possível comprar a versão original e mais recente do modelo do PS2 (GS 2.0 v5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos Estados Unidos) que listamos abaixo:
- **Amazon:** www.amazon.com
- **BestBuy:** www.bestbuy.com
- **EBGames:** www.ebgames.com
- **Mad Catz:** www.madcatz.com

Energia ilimitada
2816ED0C 8B2DA703
2816ED72 F8AA7AF1
2816EDA1 642DA7F2
28050457 7842696F
Smash Points no máximo
2816ED40 0115F935
2816EDD8 F7D9A03E
2816EDED A1D01330
2816EDD0 6DF17AED
280A6DF6 A1426965
280A6D15 0C156902
Movimentos, galeria e códigos liberados
280A3740 FBB97A65
280A37D8 6F157A65
280A37ED F8AA7AF1
280A37D0 7CF17A65

PS2

INUYASHA: THE SECRET OF THE CURSED MASK

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
9800A4FF 78C999B1
Dinheiro ilimitado
28912065 1CD1A03E
• Códigos para o personagem 1
HP ilimitado
1891547C 0CA5E485
Energia ilimitada
18915495 0CA5E485
Level no máximo
189154A0 0CA57A4F
Experiência no máximo
28915766 1CD1A03E
HP no máximo
1891548B 0CA5E485
Energia no máximo
1891540B 0CA5E485
Ataque no máximo
18915468 0CA5E485
Defesa no máximo
18915480 0CA5E485
Atividade no máximo
189154D6 0CA5E485
Nível mental no máximo
189154B8 0CA5E485
Espírito no máximo
1891546D 0CA5E485
• Códigos para o personagem 2
HP ilimitado
18913674 0CA5E485
Energia ilimitada
189136C2 0CA5E485
Level no máximo
1891361E 0CA57A4F
Experiência no máximo
28913666 1CD1A03E
HP no máximo
18913664 0CA5E485
Energia no máximo
189136DB 0CA5E485
Ataque no máximo
1891368B 0CA5E485
Defesa no máximo
1891360B 0CA5E485
Atividade no máximo
189136F6 0CA5E485
Nível mental no máximo
189136C7 0CA5E485
Espírito no máximo
18913615 0CA5E485
• Códigos para o personagem 3
HP ilimitado
1891CA76 0CA5E485
Energia ilimitada
1891CAD1 0CA5E485
Level no máximo
1891CAB6 0CA57A4F
Experiência no máximo
2891CA0A 1CD1A03E
HP no máximo
1891F372 0CA5E485
Energia no máximo
1891F39D 0CA5E485
Ataque no máximo
1891CA64 0CA5E485
Defesa no máximo
1891CADB 0CA5E485
Atividade no máximo
1891CAE5 0CA5E485
Nível mental no máximo
1891CA0D 0CA5E485
Espírito no máximo
1891CA9C 0CA5E485
• Itens fáceis
Medicinal Herb
08916EB2 0CA57A4F
Ointment
08916E1F 0CA57A4F
Shaman Remedy
08916E9A 0CA57A4F
Sage Remedy
08916E54 0CA57A4F
Blessing Stone
08916E13 0CA57A4F
Nectar
08916E48 0CA57A4F
Sacred Tree
08916EB4 0CA57A4F
Saxifrage
08916E01 0CA57A4F

Samurai Legend Musashi

Darkwatch

M

PS2

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
985D83A1 78227103
Energia ilimitada
2816ED40 01E25682
2816EDD8 B1C37A65
2816EDED F8AA7AF1
2816EDD0 64E8E4B6
28079603 A1426965
280796F7 0CA57A65
Munição e granadas ilimitadas
280346A0 6FD97A65
Kits médicos ilimitados
2807AACF 0CA57A65

S

PS2

SAMURAI LEGEND MUSASHI

(GameShark 2 4.0 ou superior)
Código mestre
98330422 782627F5
HP ilimitado
28766886 B1F47165
MP ilimitado
287668A9 B1F47165
Dinheiro ilimitado
2876682B 270C4E1E
HP no máximo
287668E0 B1F47165
MP no máximo
2876682E B1F47165
Força no máximo
28766855 4F837A65
Defesa no máximo
287668FB 4F837A65
Focus no máximo
287668A0 4F837A65
Sorte no máximo
28766888 4F837A65
Experiência no máximo
2876687C E1BF7A65
Todas as armas
18766D0A 0CA5883E
Todos os resgates completos
18766DB7 0CA5883E
28766D19 948C883E
Todas as habilidades
18766DF5 0CA5883E
18766D76 0CA5883E

STATION
INFOGAMES

Compra, Venda e Manutenção

• Jogos
• VideoGames
• Acessórios em Geral

Faça sua compra e parcele em até:

12 X no Cartão
(Aceitamos todos os cartões)

25 X no Cheque
(Sujeito a análise de crédito)

Assistência Técnica especializada em todas as marcas

Tel.: (21) 2176-0527

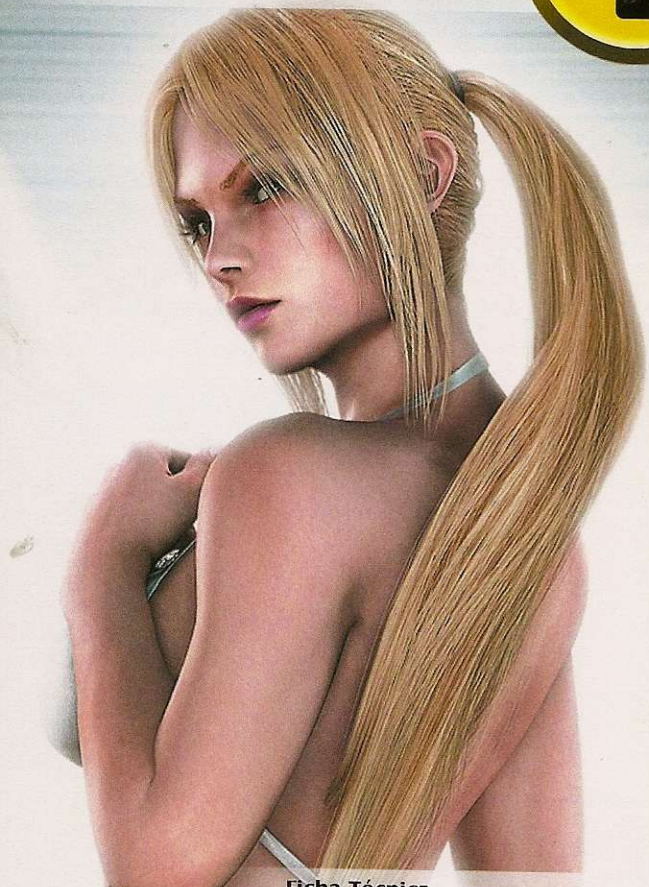
Edifício Avenida Central
Av. Rio branco, Nº 156 – Lj 212 – Std A
Shopping EuroRio – Centro Rio de Janeiro

por Julio Wecchi

Musas da Namco

O segredo do sucesso da Namco não está só na diversão de seus games, mas também na tropa de gatas da produtora

1 Nina Willians



Ficha Técnica
1ª aparição: *Tekken* (1995 no PS1)
Curiosidade: ela aparece em todos os jogos da série de luta e ficou tão famosa que ganhou até um game de ação: *Death by Degrees* (PS2).

2

Ficha Técnica
Nome: Reiko Nagase
1ª aparição: *Ridge Racer* (1993 nos Arcades)
• É a garota propaganda da série de corrida. A gata aparece pedindo carona logo na abertura do primeiro game, após ter seu salto quebrado. Que dó...

3

Ficha Técnica
Nome: Isabella Valentine
1ª aparição: *Soul Calibur* (1998 nos Arcades)
• Apelidada de Ivy, a senhorita Valentine é a espadachim mais sensual e turbinada da saga *Soul Calibur*, que antes se chamava *Soul Blade* (*Soul Edge* no Japão).

4

Ficha Técnica
Nome: Christie Monteiro
1ª aparição: *Tekken 4* (nos Arcades)
• A brasileirinha que luta capoeira. Em *Tekken 5*, ela entrou para o torneio com o objetivo de encontrar uma cura para a doença de seu pai. Vai entender...

Enquanto isso, há quatro anos...

Dicas & Truques 33 chegou detonando. A revista trouxe na capa a bela Christie socando o "pobre" do Paul. Era o *Tekken 4* que estava saindo para o PS2. Publicamos também os 560 golpes da versão *Tag*, a febre da época. Para o PS1, foram debulhados os jogos *007: The World is Not Enough* e *Parasite Eve 2*. Bons tempos!

PLAY SHOP

ANUNCIE AQUI!

(11) 3038-5090 • (11) 3038-5094
(11) 3038-5103 • (11) 3038-5084
(11) 3038-5082
publicidade@europanet.com.br

O prazer de jogar Vídeo Game

Jogos • Acessórios
Tudo para o seu Vídeo Game
Assistência Técnica em Geral

ZIZI GAMES
Tel.: (11) 3331-8184
Rua Sta. Ifigênia, 687 – Lj. 04
Sta. Ifigênia – São Paulo – SP

PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

Aparelhos novos, jogos e acessórios para:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VIDEO GAMES
PARCELAMOS EM ATÉ 12X NO CHEQUE
*sujeito a aprovação de crédito
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br
R. Barão de Duprat, 323 - Térreo LJ TQ 17 - Centro - SP
CEP: 01023-001 - Shopping Mundo Oriental

produtos originais c/ garantia

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS

Assistência Técnica de Vídeo Game em geral e Vendas

Tel.: (11) 3743-2180

A maior loja do Morumbi

1 - Av. Dr. Guilherme Dumont Villares, 1210 loja 15 – Shopping Open Center (Portal do Morumbi)
2 - Rua Joaquim Nabuco, 47 – Lj. 05 – Brooklim

BIG GAMES

TUDO PARA VÍDEO GAMES

Assistência Técnica Especializada

Parcelamos em até 12x no cartão*, 13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x

Tel.: (11) 3681-3807
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

BRASILCURSOS.COM.BR

CURSOS DE MANUTENÇÃO EM VÍDEO-GAMES: TREINAMENTOS A DISTÂNCIA OU PRESENCIAIS

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

FONE: (61) 3202-8792 ou 8433-9594
site: www.brasilmodchip.com.br

TROP GAMES

Venda e Assistência Técnica Especializada

Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X

Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br

Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

Casa do Game

Acessórios, Consoles, Jogos e Assistência Técnica

Av. 26 nº 451 - Centro
cep: 13500-530 Rio Claro - SP

PS one
N64
GBC
Dreamcast
Saturn
Mega Drive

POINT games

Morumbi
Desde 1993

LAN & NET

(11) 3721-4045

www.pointgames.com

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R$19,90 (japonês) e R$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. Regente Leon Kaniefsky, 456

Explosão Games

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • • Acessórios em geral •

ATACADO E VAREJO

ENTREGAMOS VIA SEDEX

explosaogames@terra.com.br

Fone: (11) 3228-1710 c/ Patricia ou Priscila

PIER 88

E mais!

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation"

"jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M

Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

PORÃO GAMES

Vendas de Acessórios, Jogos e Vídeo-Games

Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito *

www.poraogames.com.br

KOMBAT GAMES

Enviamos via sedex para todo o Brasil

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2

PlayStation.2 Dreamcast GAMECUBE NINTENDO 64

DVD - Lojas 1 e 2

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

KENWOOD JVC Pioneer SONY

Assistência Técnica para Vídeo Games

Venda de Aparelhos e Acessórios para Vídeo Games

Cheque Eletrônico REDE SHOP

Diners Club Maestro MasterCard VISA VISA Electron

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 – Box 14 – Centro – SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941

Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 – Loja 02 – Sta. Ifigênia – Centro – SP • Fone: (11) 3337-6238

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Destravamento e Consertos

Orçamento sem Compromisso

Desconto para Lojistas

M.D.R GAMES

COMÉRCIO DE VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

COMPRAMOS SEU APARELHO SEMINOVO E COM DEFEITO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PS XBOX NINTENDO Dreamcast GAMECUBE

DESBLOQUEIO

UNIDADE ÓTICA

TRANSCODIFICAÇÃO

FONTE

VENDA

Atendemos todo Brasil

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana

Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

ART GAME

Games de última geração

PlayStation Nintendo X Box e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377

6682-9535

www.awi.com.br/artgame

inicial games
SUA DIVERSAO COMEÇA AQUI !!!
NINTENDO 64
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

PLANET GAMES
COMPRA – VENDE – FINANCIA
NOVOS E SEMINOVOS
• Todos os consoles e acessórios
• Assistência técnica especializada
• Despachamos via Sedex para todo Brasil
Playstation 2 12X R$ 98,50*
*Sujeito à análise de crédito
Compre através do site:
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP

PLANETA'S PRESENTES
Despachamos para todo o Brasil
Aparelhos novos, jogos e acessórios para:
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PSone
Dreamcast
GAMECUBE
DESTRAVAMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES
produtos originais c/ garantia
FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908
e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
SuperNintendo - Nintendo64
GameBoy Color - Xbox
Assistência Técnica
Destravamento
PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de credito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
(apenas para SP capital).
ENTREGAMOS VIA SEDEX
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
R. São Bento, 43 - Loja 22
Fone/Fax (11) 3105-2797

DRAGOON GAMES
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• DESTRAVAMOS PLAY 2
• CDS EM PROMOÇÃO
Sedex para todo o Brasil
Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501
Não Temos Filiais.

NIKA'S GAMES
VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS
PlayStation
PSone
PlayStation 2
GAME BOY
Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3975-2123
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

ELETROMÍL
Assitência Técnica Especializada
"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"
Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips
>PS2<
>XBOX<
Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309
Representante Oficial do Chip Matrix R$ 120,00 (unidade)

Disk Games "Desde 1992"
www.diskgames.com.br
TUDO EM ATÉ 12 X
Assistência Técnica Especializada
PlayStation 2
X Box
GB Advance SP
PlayStation One
Game Cube
Entregamos p/ todo o Brasil
(19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

x-treme games
Vendas e Assistência Técnica
Um ambiente projetado para você!
www.lojaxtremegames.com.br
As melhores marcas em GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS
Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
Há mais de 3 anos no mercado
Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
Aceitamos cartões de crédito
Garantia em todos os serviços e mercadorias
Assistência técnica especializada e orçamento gratuito
Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX
Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br
Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS
ROCK LASER GAMES
COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA
ATACADO E VAREJO
SEDEX PARA TODO BRASIL
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
Conserto • Destravamento • Transcodificação
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332
Av. GUILHERME COTCHING, 1508 - Vila Maria - São Paulo - SP

SUPER PLAY GAMES
vendas - assistência técnica
Games e Acessórios
Últimos lançamentos
Destravamos PS2
Aceitamos todos os cartões
Despachamos via Sedex
Curitiba - Paraná
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733
www.superplaygames.com.br

GAMES BRASIL
COMPRA - VENDE - TROCA
Todos os tipos de Video Games e Peças
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Acompanhe o Destravamento
Promoção Matrix
Apresentando a Revista Destravê R$ 240,00
Tele Vendas: 3316-1360
Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro
Válido até fim Estoque

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles
Peças e chips originais
Rua Albion, 513 Lapa
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

AVALANCHE
Agora é a Sua Chance de Ter o Seu
PlayStation2
em até 12x Sem Entrada
para Todo o BRASIL
Televendas: 0XX11 6852-2881
6852-2879
6864-5670
3104-4327

Consertamos o seu Playstation
WAVE GAMES
é assistência técnica para seus aparelhos de games
Venda de aparelhos novos e usados
Acessórios em geral
CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO
SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

SS GAMES
Tudo para seu game
Venda e troca de vídeo games
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced
www.ssgames.com.br
ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL
Agradecemos a Preferência
MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403
FS.: (0**11) 3328-6801 / 3328- 6802 / 3328-6803 / 3328-6804
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA

Aparelhos Novos e Seminovos

Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

H-lera

Games e Assistência Técnica

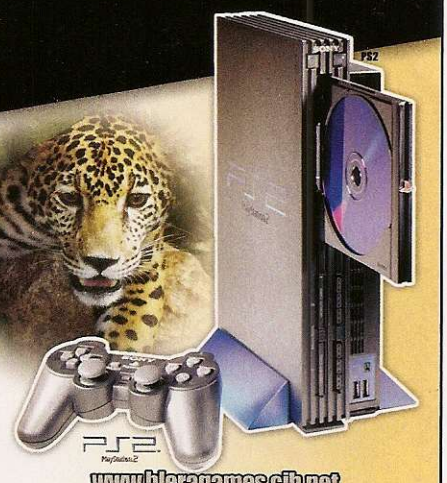
Acessórios, jogos e consertos

V-Thunder

Assistência técnica em games

R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp

(011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hleragames.cjb.net

TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil

PS one GAME BOY ADVANCE SEGA PlayStation 2

Rua Barão de Duprat,323
3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971
(11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11)3228-6738

ASA CELL
assistência técnica para celulares
credenciada CLARO
R.Albion ,21-Lapa - SP
3834-5524

Destravamento do PS2 - XBOX e Manutenção

Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox N64 • GC • PC Games

- Venda de Aparelhos
- Acessorios
- Enviamos para todo Brasil

(32) 3215- 5898

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII

Controle Original

Controle Remoto

Modem

Memory Card Promoção R$ 79,00

GAME CUBE

PS One Promoção 6 x R$ 54,00

GAME BOY SP

X-BOX

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Troca do leitor original PS II 6 vezes R$ 320,00

Troca do leitor original PS One 6 vezes R$ 139,00

Promoção

Promoção

COMPRA O MOD A VISTA OU EM ATÉ 12X SEM JUROS

Orçamentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Acessamos Cartões

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Mega 5.0

Thunder Chip

Messiah

DMS 3

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 Fone: (011) 3362-2255 Fone/Fax: (011) 3224-9414

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas em até 6 vezes no mesmo cartão e somente à vista

Tilty's Gamer

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Destravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

Não temos filial

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
Tel: 6191-3000 / 6193-7163
www.tiltysgames.com.br

NETTGAMES

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses
Destravamento de PS1 e 2 (na hora)

PLAY 1e2

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452
R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001
Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Video-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

Fantasia WWW GAMES

TUDO COM GARANTIA

PlayStation PS2 Nintendo

DESPACHAMOS Para todo Brasil via :

SEDEX GLOBAL MESSENGER

depósito bancário Itaú

DISK GAMES

(0xx11) 296-7679
São Paulo - SP 6243 - 6021

Front Games

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para Todo Brasil
frontgames2002@hotmail.com
Tel: (0xx11) 6128-5684

Para Anunciar Ligue:

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaníacos, ligue para a Publicidade

TEL: (11) 3038-5090
(11) 3038-5094
(11) 3038-5103

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

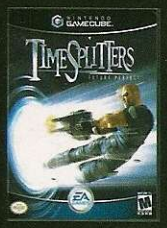
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · Rede Shop · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

A hora de decidir é agora: ou você é um craque de futebol NESCAU ou é café-com-leite.

PROMOÇÃO

Nestlé NESCAU

Desafio Powerbol

PARTICIPE DA PROMOÇÃO DESAFIO POWERBOL NESCAU: SÃO 24 CARDS, 24 DESAFIOS DIFERENTES, COM MANOBRAS RADICAIS DE FUTEBOL EXPLICADAS PASSO A PASSO PARA VOCÊ APRENDER E JOGAR COM A GALERA. PARA GANHAR O SEU, TROQUE O CÓDIGO DE BARRAS DO SEU ACHOCOLATADO NESCAU NA BANCA DE JORNAL MAIS PRÓXIMA. PARA MAIS INFORMAÇÕES E GAMES POWERBOL ACESSE:

WWW.NESCAU.COM.BR/DESAFIOPOWERBOL

*Esta promoção é válida de 01/09/2005 a 30/11/2005 ou até durarem os cards.